

SOFT WORLD

MONTHLY

NO 20

11月號 1990年

定價60元

# 軟體世界

Professional Magazine for IBM PC Games 雜誌

誠徵駐校特派員

邁向寫GAME  
之路

創世紀VI  
彩色攻略

異形神殿  
攻略





... 的结论

總店：上海南京路三友百貨公司  
分店：上海南京路三友百貨公司  
分店：上海南京路三友百貨公司  
分店：上海南京路三友百貨公司

- 中央處理器(CPU)：  
採用INTEL 80386-33
- 執行速度：  
50MHz O WAIT STATE
- 浮點輔助運算器：  
INTEL 80387/WEITEK3187擴充揮毫  
強化數學運算速度。
- 主記憶體：  
唯讀記憶體(ROM)：64KB可擴充至  
128KB  
隨機存取記憶體(RAM)：標準配備  
1024KB可擴充至16MB，因須加裝擴  
充RAM卡。
- 快速存取系統：  
以INTEL 82385-33，快取處理器配合  
32KB Static RAM，採2 WAY  
Associative Access方式設計，HIT  
RATE可達95%以上。
- SYSTEM ROM BIOS AND VIDEO  
ROM BIOS IN CACHE：  
可取代傳統ROM BIOS SHADOW  
且不需浪費384KB MAMORY速度還  
高於SHADOW RAM。
- 作業系統：  
MS-DOS、PC-DOS、OS/2、XENIX  
UNIX、WINDOW V.3.0
- 介面功能：  
MGA、RS232×2、PRINT PORT  
GAME PORT、AT/BUS卡。

歡迎全省  
電腦經銷商！

# 海狐 F58

[illegible]

新竹公司 新竹市林森路158巷2號  
TEL: (035)216909 FAX: (035)216910  
台中公司 台中市港陽路145號  
TEL: (04)3306177 FAX: (04)3330266  
台南公司 台南市東區東平路90號  
TEL: (06)276050 FAX: (06)271699

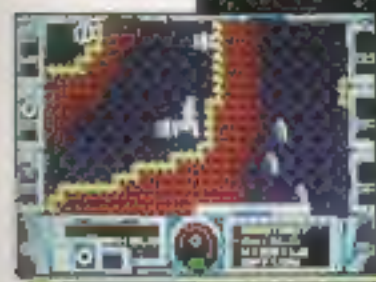
**亞洲電腦**



時間與空間交錯，宇宙永恆地  
向前無限延伸



嘿！別對我  
拋媚眼好嗎？



前無進路，  
後有追兵——  
我命休矣。



注意，後方  
有兩隻矮胖  
的家伙逼進！



糟！大批敵  
人圍攻，劫數  
難逃呀！

# 機動戰士 II

機種：IBM PC XT/AT 售價：230元

記憶體：512 K 操作：鍵盤／搖桿

顯示：EGA/VGA 片數：3片 類別：動作

「奈迪事件」——是這場詭異征戰的開端。

還記得機動戰士及宇宙神風號嗎？這兩個遊戲的作者再度推出揉合速度與動作的機動戰士II，讓動作級玩家重新品味強烈的戰鬥意識。

機動戰士的一員，在某神秘而離奇地消失在參照行星的探勘行動中。據生還者描述，他們在行星上受到詭異生物的襲擊，

來不及反攻，就被一股強大的力量吸引，所有的武器都失去了功能，瞬間天崩地裂，腥風血雨……

奇跡是她的未婚妻，憑著滿心懸掛回失落的憂慮及按捺不住對奈迪的好奇心，偷偷駕駛了新式超級機動戰士，悄悄的向奈迪邁進，開始一段未知的命運之旅。她將會遇上什麼的危機？你願意幫助她，共同闖關這顆未開發而「十面埋伏」的星

球嗎？

浩瀚無垠的宇宙總是存在著一些無法解釋的事，相信你一定十分有興趣到這個遊戲空間神遊冒險一番吧？！

## 特色：

◆全新的機動戰士II代，除了仍具有上天下地的變身功能，又配備了更尖端的科技武器，威力強大而數目眾多的敵人讓你日不暇給，還帶着

## 點：

◆支援魔奇音效卡，11首不同風格的背景音樂在各關卡，著名交響樂團帶拍演奏，讓你更能體會遊戲動作的流暢、臨場感。

# THE EXCEEDER THE SECOND CONTACT



# 目錄

## NEW FILES

- 1 機動戰士 II Fire Hawk
- 4 決戰中國象棋 Battle Chess II
- 6 油龍戲縫 Oil's Well
- 7 火龍之戰 Dragon Wars
- 8 御封戰將 King's Bounty
- 9 NBA大賽 TV Sport Basketball
- 10 霹靂男兒 Days of Thunder
- 12 石の道 Ishido

## 強片預告

- 13 The Secret of Monkey Island.
- 14 Railroad Tycoon
- 15 Wing Commander
- 16 Flight of the Intruder
- 17 鐵衛駐校特派員
- GAME 在 燒
- 18 激戰M星雲
- 20 火龍之戰
- 21 電玩短路



發行人/蔡其賢  
 編輯顧問/謝明奇  
 總編輯/李初陽  
 主編/吳海境  
 編輯/魏慈、陳道  
 美術主編/陳福隆  
 美術編輯/呂淑瑛、姚秀娟  
 廣告組/郭其玲  
 文書處理/曾玉琴



## 國內報導

22 軟體世界11月份的獻禮……

金磁片獎作品大賞：

兼談國內自製休閒軟體的先鋒部隊

23 瞭望塔

## 國外報導

24 電腦遊戲地球村

26 群英會審、遊戲定星等

30 邁向寫GAME之路

工具程式：製作迷宮地圖

## RPG俱樂部

33 怪物寶典 銀色七首之謎(下)

34 冒險補習班  
如何探索未知的廣大世界補述

35 華山論GAME

## 遊戲攻略

36 小人物狂想曲提示篇

38 馬蓋仙勇救倫敦——步步殺機第四關攻略

42 蜂彈小子過關路線(五)

44 猛鬼追街後半攻略

54 異形神殿攻略(上)

56 泰坦風雲攻略

60 代碼：冰人攻略(下)

65 創世紀VI

## 七嘴八舌

82 遊戲大家談

## 百戰天龍

84 泰坦風雲增錢術 ● 龍之忍者無敵版

85 飛龍在天震九霄——談飛龍騎士

90 創世紀VI——魔法書另有妙用、  
武裝小精靈凌越時限、森林之神起死回生

91 銀河超能力戰記修改篇(下)

92 極光勇士修改篇

94 燃燒的野球日攻小技巧  
魔界歷險快速增錢術 職業網球大賽快速升級篇

## PC地带

98 DSD(Disk Status Display)

99 Quclock(Quack Clock)

100 全省銷售排行榜



照相打字/佳美電腦照相打字行

創意電腦照相排版公司

製版/聯科彩色印刷製版公司

封面印刷/海竹印刷所

內頁印刷/麗新彩色印刷公司

製本/信義製本所

發行所/軟體世界雜誌

高雄市郵政28之34信箱

登記證號/局版登字第3082號

出版公司/合學文化事業有限公司

大字支援/王其珍、林淑敏、黃學穎、  
柯志祥、謝敏寬、黃秀娟、  
劉瑋、張雪容

美術支援/林殷然、劉銘良、陳金泰、  
牛保威、黃文瑞、鄧榮隆、  
李孟花

中打支援/姜慈珍

特約作家/曹明璋、戴宇明、吳謙謙、  
劉伯岳、趙君豪

版具特派員/張偉列德

封面電腦繪圖/林俊宏

內文打字/長興中文電腦雷射排版公司



觀棋不語真君子  
起手無回大丈夫



隨片附贈精美海報  
張貼收藏兩相宜

Interplay™



帥

# 戰中國象棋

殺

記得決殺西洋棋中栩栩如生的精彩厮杀場面嗎？現今 Interplay 公司終於讓中國象棋一類動感活現的棋子躍上 PC 螢幕了！

象棋！這個已有千百年歷史的傳統棋藝，一直伴隨著咱們從古走到現代。不管歷經多少的改朝換代，象棋的走法及陣法是亙古不變的。閒暇之際與好友一邊嚼花生、瓜子，一邊在楚河漢界上來一場楚漢戰爭乃是人生一大休閒享受也！

最近，象棋在遊戲上有了極大的創新。將一神乎其技動一時的大師棋局融入象棋，為傳統棋藝注入了一股新風，將棋盤上另一境界。

但是，在決戰中國象棋裏，將有更多令你為之讚嘆之處……

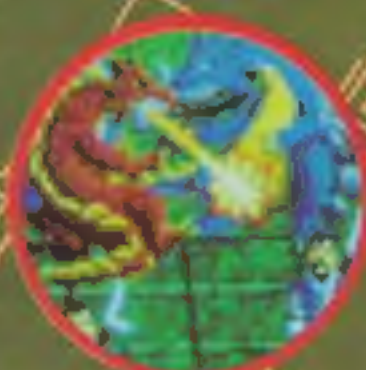
首先，平面的棋子已變成了具像化的各將士們；對峙廝殺時不再只是取走吃掉的棋子，而是極具

幽默的實際對戰：不僅可以一人、二人同玩，更可以利用 Modem 與遠方的朋友同時在電腦上來場世紀對決！精美細緻的畫面及極具中國古典風格的音樂，保證令你流連忘返。不會下象棋？那未免太遜了！「就讓『下棋指點功能』指點你過招吧！」

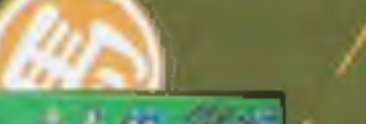
想知道該如何捉車、馬如何吃兵……一試「看了決戰中國象棋你這會仍掉眼大哭，可謂為戰而戰，8種不同棋段，要贏可不簡單哦！



下棋指點功能



馬如何吃兵



下棋指點功能



下棋指點功能



下棋指點功能



機種：IBM PC XT/AT 記憶體：640 K

顯示：單色/CGA/EGA/VGA 類別：智育

操作：鍵盤/滑鼠/搖桿 片數：3片 售價：230元

支援魔奇音效卡



機種 IBM PC AT 記憶體 640K

顯示 單色/CGA/EGA/VGA

操作 鍵盤/搖桿/滑鼠

類別 動作

片數 2片(1.2M)

售價 180元

# 油龍戲縫



 **SIERRA**

我們認識的老朋友——石油龍將拉神，為了逃避人類的百般叨擾而躲到地底隱居起來。但是，現代的鑽油設備又使他不得安寧了！

為了再見到他那可愛的身軀及表情，你必須躲開地底討厭的蟲子，用你的油管把油吸光，才能採訪到他喔！

這是一項規則極為簡單的動作類遊戲，但是佔用頗多記憶容量的精彩動畫却是每個卡通、漫畫迷所不該錯過的！

想知道石油龍在你的不情自來下，有那些極為有趣的後續發展嗎？Sierra公司出品，必然幽默至極！等著瞧吧！

**Sierra 公司出品，必然幽默至極**



**地底下藏著無限生機**



**呵！好大的地下城！**



**支援圖奇音效卡**



隆重推出

伙伴們，上場了！  
給他們點顏色瞧瞧！

# 火龍之戰

## Dragon Wars

**Interplay** 繼冰城傳奇系列 (Bard's Tale) 之後，在今年又推出了火龍之戰。這是一個標準的 3D 立體迷宮式角色扮演遊戲。但為了方便玩者，它也提供自動繪地圖功能，只要按 [?] 鍵，就可以顯示走過地方的平面圖，省掉許多時間。

方便的自動繪地圖功能，不會再迷路了。



和大部份的角色扮演遊戲一樣，你必須結合一隊人物組成隊伍才能開始進行遊戲。在遊戲中的世

界，你將面對各種兇惡的敵人，戰鬥隨時隨地會發生。而在殺伐之餘，還有許多秘密待你發掘，許多

面對殘暴的守衛，唯一的自保方法只有戰鬥。

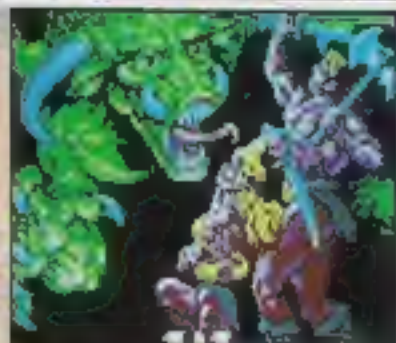


謎題待你解答，當然了，也少不了一個魔法寶箱等著你去尋找。

火龍之戰的戰鬥畫面雖是以傳統的文字表示方式，但它多了逼真的數位音效：無論是金鐵交擊之聲或人物被擊中時的哀嚎聲都模擬的維妙維肖，是一個有趣的特點。

一般來說，火龍之戰雖是一個傳統的角色扮演遊戲，但是不論是劇情、格局都有獨到之處，是一個值得一玩的遊戲。

充分的展現力與美的繪圖畫面。



旅途中隨時有未知的謎等你去解答。



機種：IBM PC XT/AT

顯示：單色/CGA/EGA

片數：2片

記憶體：512K

操作：鍵盤

類別：角色扮演

售價：180元





# King's Bounty 御封戰將

馬  
先為國王效力，結果  
竟失敗了！！大我歷  
被盜匪綁架，佔領為王，  
逃出生靈，把原本祥和的  
四大洲變得兵荒馬亂。  
我一承蒙恩惠，  
在極度的痛苦與壓迫下，  
決定挑起重擔，收復城堡和找回  
被劫的責任。在御封戰將  
的時裝下，踏上漫漫征途——

這是一個動感十足，  
與眾不同的角色扮演遊戲。  
遊戲中，最重要的是招  
兵買馬，組織強而有力的  
隊伍，四處探查盜匪藏身  
之城堡，然後一舉攻滅，  
殺個片甲不留，將登龍樓  
之以法。然而，要能夠指  
揮精兵將是你最大的難題，  
領導力太弱是無法降服  
那些高傲頑強的怪物的，  
一旦他們背叛你，可會讓  
你吃不完兜著走呢！

本遊戲唯一的缺點就  
是視快所在。只要你抓到  
一個懸機柱找到一樣寶物，  
便可得到一小張地圖。  
如同神圖一般，完整的  
地圖最終顯示視快所在。  
傳統的角色扮演遊戲  
重視故事劇情發展，一堆  
繁雜的英文訊息再加上許  
多難解之謎，往往讓有心  
進入 RPG 殿堂之士望  
而怯步。御封戰將則不然，  
相信能讓所有喜好  
RPG 的玩家得到充分的  
滿足。



各地土匪中你可以  
招募到許多怪物。

看，這就是土匪，  
你怕不怕？

是啊！我就派幾個小兵，  
如何能打得？趕快溜吧！



顯示：單色 / CGA / EGA / VGA

操作：鍵盤 類別：角色扮演

片數：2片 售價：150元

NEW WORLD COMPUTING, INC.  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



# 伙伴們，上場了！ 給他們點顏色瞧瞧！

NBA 大賽是令美國人  
 每年屏息以待的  
 三點。在籃球史上，NBA  
 總是能譜上許多令人極眼  
 的驚嘆號。NBA 籃壇上  
 起的籃球明星多得不勝枚  
 相信很多球員是「心中崇拜  
 的偶像吧？

Cinemaware 公司為使你早  
 上籃球的大雅之堂。當  
 NBA 藍賽刺激又帶點「暴力」  
 的調調，彌補自己無法親身長  
 臨的遺憾及有點「菜」的籃球界  
 時，特別設計 NBA 大賽這一遊戲  
 讓你能夠親自參與 NBA 的作  
 業。你可以當球員、教練、觀眾，甚  
 可以更改 NBA 的「歷史」，一切都在  
 的掌握下進行。你是否想馬上上場與  
 NBA 明星們較量一番？告訴你，只要好  
 運用各人的守備位置及不，那不能「那  
 長朋哥爾」就完全聽你的支配啦  
 其「打斷摩埃」的運動神經感應器  
 NBA 的行列，相信 NBA 大賽  
 會讓你的運動細胞增殖到無法想像的境界哦！

## NBA 大賽



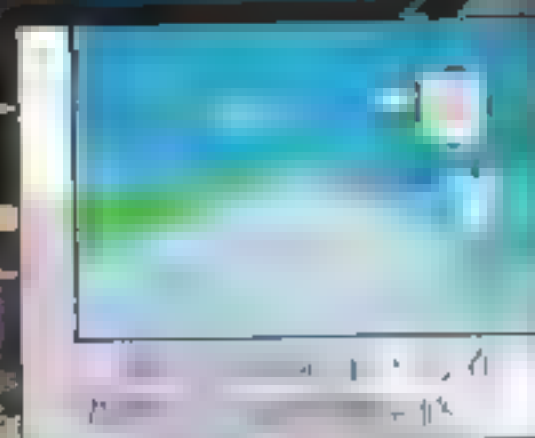
## NBA 大賽 BASKETBALL





# 霹靂 雷霆 男兒

## DAYS OF



售價：150元  
片數：2片  
類別：動作

顯示：單色/CGA/EGA/VGA  
機種：IBM PC XT/AT  
記憶體：512K

曾經是空軍的寵兒、天  
游的勇士，湯姆克魯  
斯在悍衛戰士裏遨遊空中  
奮勇殺敵，成為多少人心  
中的英雄偶像。如今，他  
再次出擊向大地挑戰，成

為霹靂男兒威振賽車場上。  
在這般霹靂雄風之下，  
Mindscape公司出品了霹  
靂男兒賽車模擬遊戲，將  
賽車場上的激烈場面搬上  
電腦，成全你展翅強的  
美夢。

此遊戲雖是模擬賽車

，卻沒有令人眼花的複雜  
儀表，只有主要的三大控  
制：方向盤、煞車和油門。  
可別小看這三大賽車基  
本控制，因為你的對手個  
個身手矯健技術脾脫羣雄。  
若你不能熟練應用此三  
大控制的相互關係，獎杯



# THUNDER

可能因此而落入對手的手中，甚至你將揮身於此飛車奔馳的賽車場上。

遊戲為了使賽車者有適應場地的機會，提供了練習賽，讓賽車者駕駛就熟後，以十足的信心參賽。之後的正式奪杯賽，有10圈、25圈、50圈、100圈四種賽程。不論你想加哪一種，式計賽。事先都要通過一場資格考驗。每輛車位排第一者，通過資格測試，便獲得了參賽資格。

此遊戲也提供了維修廠。不論是練習賽、資格考驗或正式比賽，都會對車子造成零件受損或是方向盤、煞車、油門失控。此時，你便可以到維修廠修理整頓。記得每賽完一場，都得到此維修一番，以及加油。若未受損的車子繼續下一場比賽。任憑付與再大的本事，也難逃毀車之命運。

在比賽中，可以從各個角度探測其他賽車者。角度可由車內或車外觀看，讓你掌握每個賽車者的情況，所謂知己知彼才能百戰百勝。不過值得注意的是，與其他角度觀摩時，時間則太久，免為失控離開跑道，捲上看台或遠處，而造成無法彌補的遺憾。

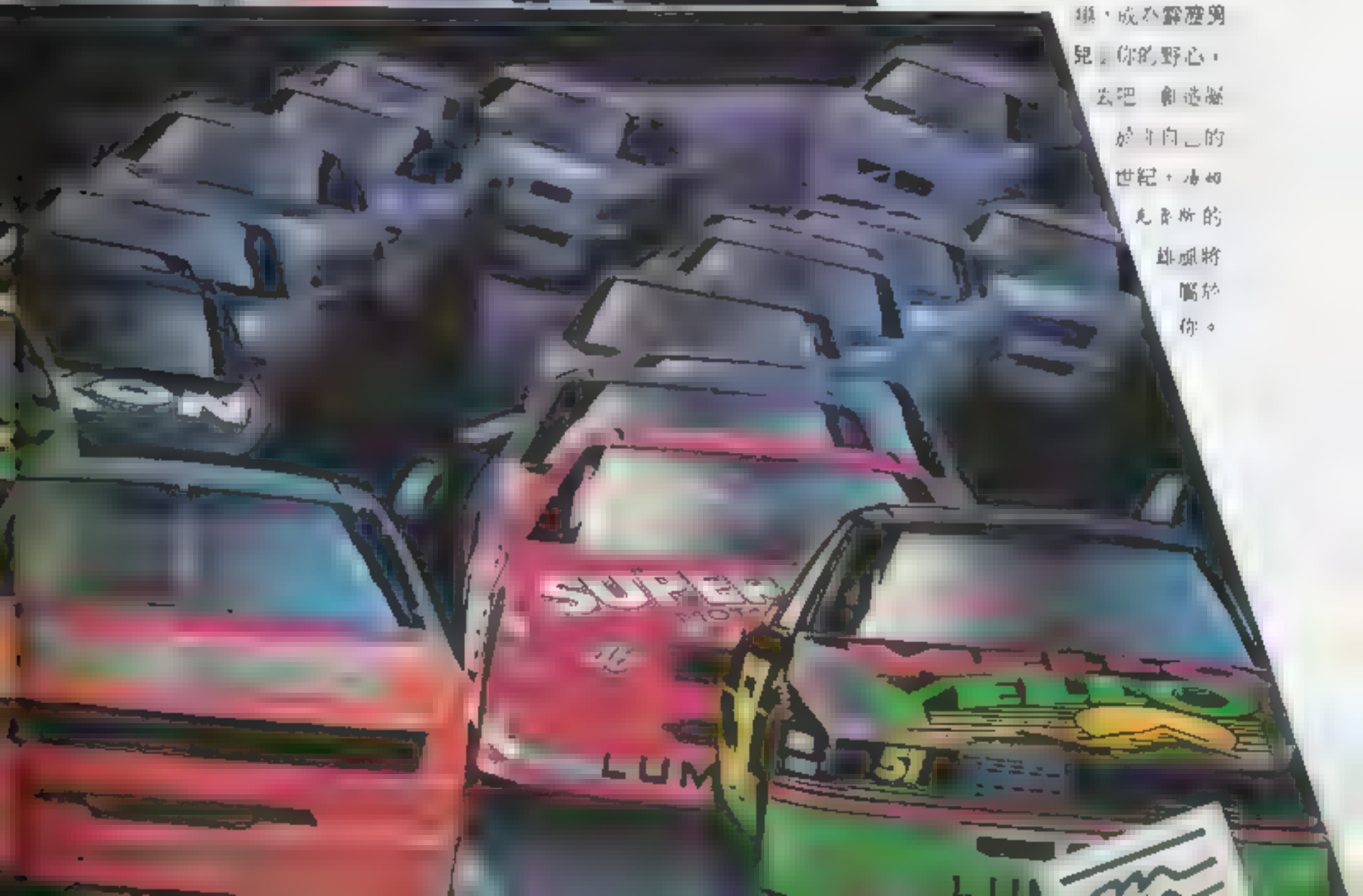
身穿防火衣、臂膀、頭盔，瀟灑帥俊走向賽車場，成為霹靂男兒。你的野心，去吧！創造屬於自己的世紀，為如克雷斯特的雄願將屬於你。



在激烈的比賽中，你將體驗到極致的速度與激情。



在激烈的比賽中，你將體驗到極致的速度與激情。





要你腦筋



# 石の道

石の道、已之法則、  
這些古代文明的搖籃，皆以「四」來分類世上的森羅萬象  
如「四象」、「四季」、「四大元素」、「四方位」  
在此概念下，誕生了以「四」之支配法則為規則的——「石の道」

石の道將帶你進入  
神祕棋藝的最高境界。

繼 Game Boy 之後，石の道這個結合棋藝及神祕於一身的益智遊戲又來勢衝向的進攻 PC 遊戲市場。以精美無比的畫面、多樣的棋子和棋盤，再加上完全依據美國知名心理諮詢軟體 Synchrono-

city 所設計而成的神諭和棋子圖形邏輯系統，使本遊戲更具吸引力。相信喜歡智力遊戲的你，一定會對本遊戲愛不釋手的。

願意向石の道的最高極致——一個四向棋挑戰嗎？或是心中有所疑慮？

何！請教石の道中的神諭吧！想順利勝嗎？也許石の道的神諭也能助一臂之力呢！

總之，這是特殊的極致，也是石の道——可探尋其中之奧秘呢！

ISHIDO  
The Way of Stones





這一切都在那美麗的加勒比海發生

預告

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

敬請期待這一次驚險刺激的  
猴島之旅



LUCASFILM  
GAMES



# RAILROAD TYCOON

鐵路大亨遊戲

現在，介紹你一個寓教於樂的遊戲，它獲得今年全美最佳電腦遊戲殊榮。

它可以讓你了解鐵路事業的一切，從資金、測量、鋪設到維護全賴你獨到精密的規劃，想成為鐵路大亨嗎？

這裏歡迎你  
一試身手。



鐵道大亨



# WING COMMANDER



第一個以電影手法製作的電腦遊戲  
你就是主角，操作所有的電影劇情。  
精美的畫面與動聽的音樂，  
將使你無法自拔！

Origin 1990年力作。



ORIGIN



這次你扮演的是率領整個機群的領隊

在全程任務裏、可同時帶領 4 架 A-6 入侵者攻擊機、  
4 架 F-4 幽靈式戰鬥機、攻擊 34 個目標。

你除了要完成任務以外

還得把每架出任務的 飛機平安地帶回基地

這是一國頂尖的模擬遊戲

模擬玩家絕不可放過它



徵求  
駐校特派員

軟體世界為你打開機會  
的大門，  
讓你成為軟體世界的  
合作伙伴。

資格：熱中電腦遊戲的在校學生  
(限高中／職以上)

工作性質：廣告、宣傳……

待遇：不告訴你……

意者請詳填下表，寄至高雄市郵政  
28之34號信箱 軟體世界雜誌編輯部 收

照  
片

姓名 \_\_\_\_\_ 年齡 \_\_\_\_\_ 性別 \_\_\_\_\_

電話 \_\_\_\_\_ 住址 \_\_\_\_\_

就讀學校 \_\_\_\_\_ 科系 \_\_\_\_\_

年級 \_\_\_\_\_ 參加社團 \_\_\_\_\_

校內經歷 \_\_\_\_\_

備註





# 激戰M星雲

／科長老

眼中閃動鑽石般的光芒，渾身血液忍不住翻滾沸騰，緊握手中的搖桿揮

噢！對不起，在下還是「鍵盤族」的忠實會員，輕敲開火的操作鍵，嘿，熱情滿點！

不單單被那瑰麗的VGA畫面震撼，也不僅僅陶醉在雄壯凱旋樂中，更不只是佩服電腦的服務熱忱和系統的擴充發展，彷彿欣賞的焦點全部集中在黑暗組織（Hierarchy）和星際聯盟（Alliance）的組成份子上。其散放的光采全然不受黑白兩道的身份而稍作影響。



就先拿跋扈千里的黑暗組織來說吧，在全宇宙已知的種族中，就以UR-QUAN的歷史最久。乍看之下活像是隻大章魚，但是他們的UR-QUAN DREADNOUGHT不但主砲火力強大，船員們也個個英勇善戰，時常可見大批船員擠出船外，手持近距離雷射槍向敵艦進行攻擊，頗有維京古風，再堅固的堡壘也擋不住，因此獲得「要塞起星」的外號。

UR-QUAN：『還不起床？』！

SPATHI：『哇！！！！』

MYCON長得像水母，但他們的MYCON PODSHIP卻擁有「宇宙魔艦」的威名。他們不但能自行產生船員，發射出的電漿魚雷還能自行追擊敵艦，只可惜行動頗為遲緩。然而只要能在戰役後存活下來，不管船員死傷有多慘重，都能立即完全補充恢復。

說來SPATHI之所以會參加黑暗組織，其實也是身不由己。他們族人大多被UR-QUAN所滅，只有加入的這些才被允許活下來。他們的SPATHI DISCRIMINATOR活動非常敏捷，幾乎可以完全躲過大半敵人的攻擊，還被冠上「太空搖滾狂」的雅號。除了連珠飛彈，從後方發射的連綿飛彈也曾算過不少窮追不捨的冒失鬼。

ANDROSYNTH長得比較像人類，並且對UR-QUAN有著幾近迷信般的崇拜，所駕駛的ANDROSYNTH GUARDIAN有全宇宙最先進的推進引擎。當動力全開的時候，這艘號稱「慈星號」的戰艦就真如

慈星般劃過天際，彷彿是最後一顆的彗星流星似地撞擊敵船；有時也會磁性泡沫腐蝕對方船殼。



「太空搖滾狂」舞技癡宇宙，挑戰者十打九

最令人聞之變色及不齒的要算是VUX了，雖然與生俱有擔任星際通譯的天賦能力，但是被叫做「曉小鴨」的VUX INTRUDER卻會在戰鬥中拋放一種怪異的甲殼，相形之下，應付它那筆直的光束攻擊要輕鬆多了。只要你還沒被甲殼附身，或者他還沒侵入你的操控系統之前。敵人最頭疼的就是要在戰後清理那堆仍然埋首啃蝕船身的甲殼。

邪惡的蜘蛛型生物ILWRATH一直被人懷疑在和死神打交道。具有任意隨地變形能力的ILWRATA AVENGER「隱形蜘蛛」，是全宇宙公認最讓人看不透的刺客



；只可惜它在噴出熊熊熾  
焰之前得先現身。

教來黑暗組織成員就  
創一個UMCAH，人稱「  
混世大烏賊」便是。揮霍  
著觸臂的多眼肉團坐在  
UMCAH DROME內，  
雷射式後退是它的招牌特  
技，而可攻可守的反物質  
線形光，只有少數武器能  
穿過它的防護範圍。最擅  
長以退為進的戰術。

前面提到的七個都是  
黑暗組織的佼佼者，不過  
星際聯盟也不是省油的  
燈，這邊也有七個戰士隨  
時待命。不消分說，頭號  
人物自然是CHENJESU  
了。名如其實的「水晶要  
索」CHENJESU  
BROODHOME 除了配  
備重型爆彈之外，發射出  
來的水晶還會吸收敵艦的  
能源，欺負弱小是一等一  
的高手。

「大怪鳥」YEHAT  
性情孤傲，且極端好戰。  
兩把脈動雷射炮對敵手  
，現身力場使YEHAT  
TERMINATOR在星際  
聯盟中更吃得開。但若遇  
見速度奇快的對手時，常  
常被打歪了嘴。

機械系進化成的  
MMRNMHRM 換其在機  
械工程上的科技優勢，駕  
控「變形戰機」  
MMRNMHRM X-  
FORM 和敵軍百般周旋  
，具有極高的軍事戰略價  
值。張翼時迴轉力強，但  
加速慢，兩道雷射光遠攻  
擊力不弱；收翼時加速快  
，但迴轉力弱，使用長程  
追蹤飛彈。隱匿在下敵人  
我就偏好運用此艦負責主  
要戰役。

神秘種族ARILLOI  
·LALELAY 素來有  
「印度神」之稱的具譽，

他們操縱ARILLOULA-  
LEELAY SKIFF的  
技巧簡直到達出神入化之  
境，它能在最短的時間內  
沿著最小直徑的圓形軌跡  
高速運動，並且一面發射  
自動瞄準光束。在陷入危  
險之際，還能憑藉精神力  
空間跳躍至較為安全的地  
方。也只有它能在深入敵  
方要塞後來去自如。



### 巍峨聳然的 「宇宙魔腦」

神話裡，「海上女妖」  
唱著傳說中的歌聲，航  
海的水手聽到紛紛發狂跳  
入水中。SYREEN 搭  
載火箭艇SYREEN  
PENETRATOR一路唱  
出連死人的歌聲，距離較  
近的敵艦船員紛紛抱持不  
住，連一艘船向SYREEN  
太空漫步而來。更甚者，  
有偌大一艘太空船被連射  
只剩下一位忘了解開安全  
帶的駕駛員，而其下場是  
被SYREEN一發飛彈解  
決了事。它無法從我方殖  
民地招攬船員，必須到敵  
方殖民地去拐人。

自認為文化相當有水  
準的地球人EARTHLING  
以相當於美國廿世紀的長  
遠科技造出了這艘「浮屠  
號」EARTHLING  
CRUISER，全船由每

個引擎、星戰裝置和拆卸  
下的汽車零件組合而成。  
主要武力是戰術性長程紅  
外線核子飛彈，還有星戰  
計劃中最著名的自動防衛  
雷射系統，只可惜加速太  
慢是最大的致命傷。

星際聯盟中的其他成  
員都不太了解SHOFIXT  
的本質，他們認為那太瘋  
狂了！在「大怪鳥」悉心  
調教下，SHOFIXT  
也造出了屬於自己的太空  
船「櫻花魂」SHOFIXT  
SCOUT，它的唯一特色  
就是有三道安全裝置的自  
爆系統！要是有人不明究裡  
的笨子想挑軟柿子吃，找  
上它好比抱負啓動的定時  
炸彈就火一般無二！

星際聯盟和黑暗組織  
的衝突引起了一場太空武  
器大競賽，每一種族都有  
他的獨特戰法，除了「櫻  
花魂」比較難拿捏它的戰  
略價值外，以己之長攻彼  
之短的原則在這場征戰中  
完全被忘無負，每當成功  
擊毀敵艦後，總要暗自偷  
笑幾聲，再一次指揮作戰  
成功！

在你先後扮演黑暗組  
織和星際聯盟一度完成所  
有戰略劇情後，不妨自行  
擬定幾套劇本自娛娛人。  
在享受它之餘，相信也有  
人能體會VGA + AdLib  
卡+AT的感覺真好！



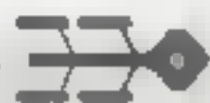
「變形戰機」！  
帥！每戰皆捷的



我不是

E·T

多半被是被拐騙來的  
「海上女妖」的船員







# 火龍之戰

人龍之戰剛開始是由四人組隊，但在遊戲中可以加入其他特別隊員加入隊伍，最多可達七人。創造人物時最好能先設定每個隊員的發展方向，再來選擇技能與屬性。例如戰士型的多加力量、健康，法師型的多加智商與法力，然後再擇幾樣技能加上幾點。武器技能最好只選一種精通，把其他點數加到其他技能。最好是四個人平均分配，不要重疊，因為遊戲裏幾乎每一種技能都會派上用場，有些地方必須要有特殊技能才能進入或是其他謎題要靠技能來解決。

自從魔法門II以後，除了AD&D系列就沒有其他以3D立體前視圖為主要的角色扮演遊戲。直到前一陣子拿到火龍之戰(Dragon Wars)才解決我的3D癮。火龍之戰是由原冰城傳奇系列(Bard's Tale Series)的小組所製作，操作仍延續以前的指令方式，但畫面與音效均改進不少。尤其是戰鬥時全視攻擊與隊員被擊中時的慘叫聲，在數位化音效下更是逼真。

遊戲剛開始時，隊員手上沒有任何裝備，可以說非常艱苦。必須先進入競技場，管理員會丟給你一套裝備以入場比賽。但以目前水平，你的隊伍保證會被修理得很慘。被踢出來後，馬巴黎就能帶一臂就差不多了，裝備卻已經到手。

接下來就可以到處找人練功。在城的西方有個獵老頭，可以拿到一些初級魔法術卷軸。有了法術的幫助，就可以回頭去競技場討回面子，打勝之後可以得到市民幣。在競技場附近有個奴隸市場，你可不要把自己給賣了。但以後實力較強時，可以嘗試一下。

過了半天你會發覺除了通過城門守衛外沒有出城方法。但在城的西北有個暗門通往城市下水道，往南走到盡頭就可找到到達外面的暗門。

提示就到這裏為止，其他的就靠玩家們自己開了。

最後，再提醒一點，不知道用途的物品不要亂扔，因為你丟了以後就再也找不回來了。若這物品很重要，可就麻煩了。

這個遊戲的劇情都是以劇本式交待，英文較差的玩家只要有說明書就不必傷腦筋。但想玩其他英文RPG，就必須要具備基礎英文實力才能得到真

正體驗。

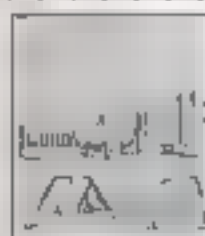
世

Lord Jean



# 電玩短篇

## GAME SHORT



美國對伊拉克還真是頭痛，生怕他「開」出戰爭來，只好丟些俄羅斯方塊和他玩玩，效果倒不知如何...



經過「多年」的奮鬥，凱撒大帝終於征服了埃及，見到了朝思暮想的埃及...

親愛的，我等你好久了！

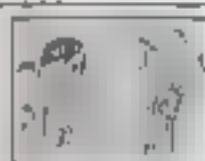
哇！我不要！



井村



DDT



崇山峻嶺呀！「此山是我開，此樹是我栽，要從此路過，呀...呀...留下買路財。識相的，留下銀車人平安，否則...」

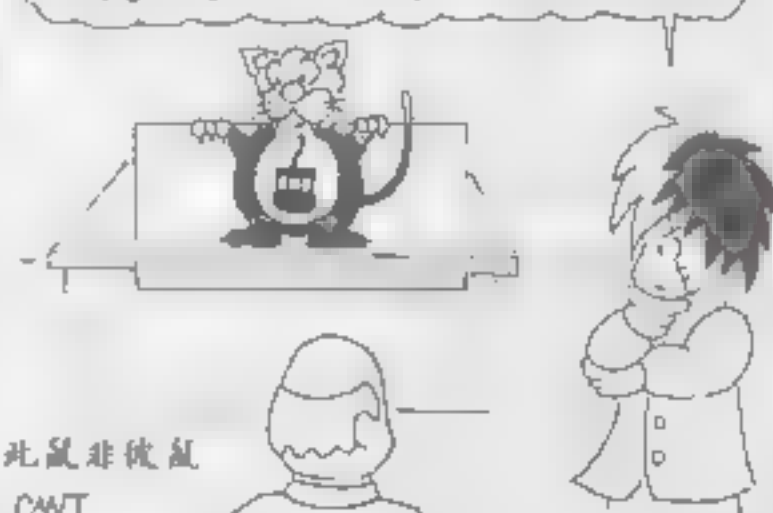


DOT

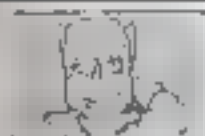


要記得隨時餵你的貓，以免發生不幸事件。

真是下是很久沒有見面了呢！



此鼠非彼鼠  
CWT

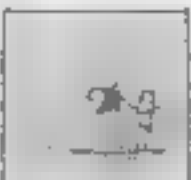


哇！快來看，是蝙蝠俠...好帥喔！

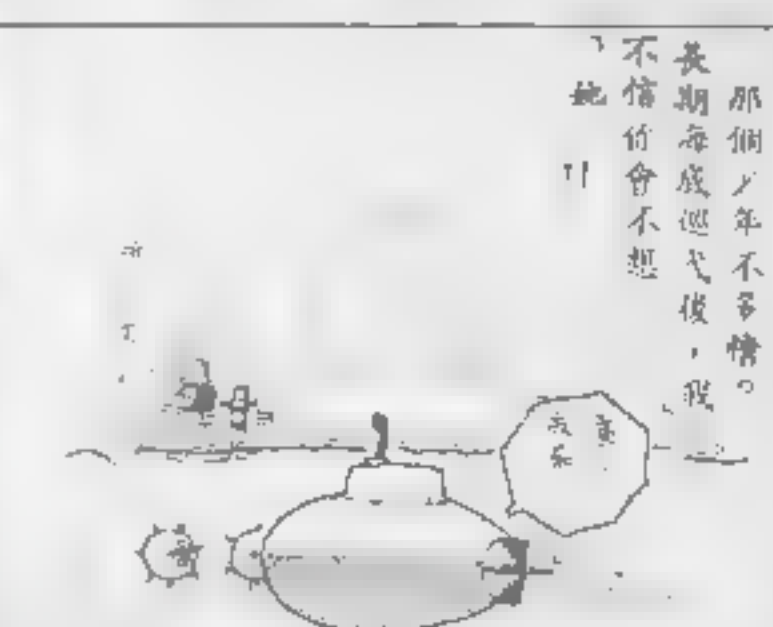
# BATMAN

快別這麼說，我已經一個多月沒吸到一滴血了。

TOP



潛艇就怕撞上水雷，待我妙施美人計，引它自殺。



8.27



# 兼談國內自製 休閒軟體的 先鋒部隊



## 軟體世界11月份的獻禮

### 金磁片獎作品大賞

軟體世界於今年8月26日所舉辦的第一屆金磁片獎休閒軟體設計大賽

中，先提倡國人自製休閒軟體的風尚，在十餘萬件作品中，選出優秀的休閒軟體，如：「三國」股青龍，針針見血，能置敵於死地，戰術靈活，具有休閒軟體之美，又具有「真」之美。

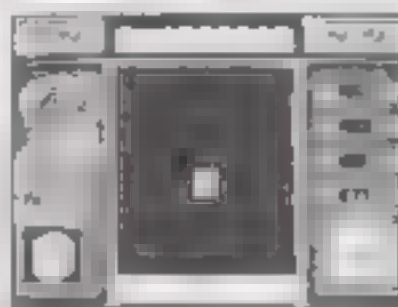
軟體世界定於11月中旬，將此國人之研究成果獻於玩家的分享。在此對第一屆金磁片獎得獎作品先行作一獻禮。



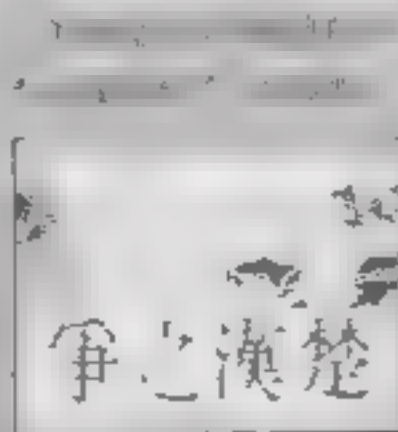
3X ROCK，由4人工作小組所製，平均年齡25歲。此為一款益智遊戲，由頂端不斷掉落5色圓球，顏色相同即可消除，隨著關數的增加掉落的速率亦加快，加上呼之欲出的美女及節奏緊張的音樂，形成了一股致命的吸引力，讓人不得不繼續玩下去，而不自知。



3X ROCK 作者是兩位大一學生，平均年齡25歲。此遊戲為大型電腦，完全移植，今後俄羅斯方塊的高手將不止板板，「兩人」雙方塊隔空對力，亦可同電腦較技。



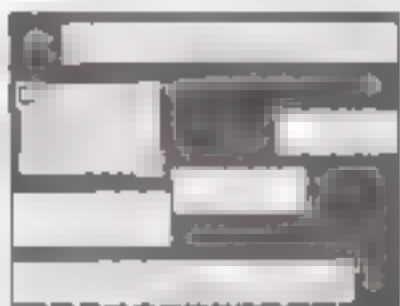
3X ROCK 作者為一大四的學生，年齡18歲。假如你已看膩了俄羅斯方塊，不妨玩玩此一遊戲，作者神乎其技，將俄羅斯方塊，為棋子的形式，創意極佳，如想過關請看美女戰解羅。



楚漢之爭

楚漢之爭

歷史人物中挑選將領，運用軍事、外交、內政等手腕實現逐鹿中原的夢想，此謂中文版的三國志。



三國志，作者為一台灣大二學生，年齡19歲。大型電腦成功移植，取牌流暢，麻將牌的圖案別具精采，遊戲以中文方式進行，喜愛麻將者亦不必煩惱「缺一了」。

上述作品皆是國人自製休閒軟體的首次公開，但其製作技術皆在專業水準之上，曾獲得金磁片獎的6位評審讚賞不已，並有感國內人材濟濟，只是在此之前，一直欠缺提供國人發展空間的相應管道。

◆ ◆ ◆

此外，在10月23日由高雄醫學院所主辦的資訊展中，軟體世界所辦的電子展，將展出上述作品。

軟體世界主辦的電子展，將展出上述作品。

軟體世界主辦的電子展，將展出上述作品。





瞭望塔

# 電腦族總動員

只要您動筆  
豐富贈品等著您

敬請密切注意十二月號(21期)

軟體世界雜誌

全國資訊界的盛事

1990年年底資訊大展 下月 隆重開鑼

11~12/10 台北世貿中心

15~12/20 台中世貿中心

25~12/31 高雄中正體育館



走一趟智冠科技軟體世界館，您將有意想不到的驚喜。



# 電腦遊戲地球村

／好奇寶

## 一、三方電腦遊戲市場 各擅勝場

台灣的電腦遊戲玩家有三類，第一類是個人電腦玩家，例如軟體世界的健子、諸位們均屬之，這些人當然也有人嗜好與眾不同者，我特稱「機器雅痞」者，非得追從風潮搬來 NEC9801、MSX2、X68000 及 FM-TOWNS（日本）或 Amiga 500、Atari 及 Commodore（美國）玩玩，心裏才會爽快。第二類是電視遊樂器玩家，從任天堂至 PC-ENGINE 再到 MEGA DRIVE 都有其忠實信徒。第三類是大型電玩狂熱玩家，這類玩家大都需要聲色犬馬之效才足以滿足其在遊戲中所獲得的快感。

## 二、俄羅斯方塊，造成交流

原本這一種市場互不交際，各擅勝場。但是，近二

年來我們看到它們交織在一起，同一種電腦遊戲同時出現在這三種機器上面。

拿俄羅斯方塊為例，俄羅斯方塊原本只有個人電腦遊戲版本，該遊戲是由蘇俄的一位程式設計師所創造，美國 Spectrum Holo Byte 公司改寫發行，從此以後，帶動了全世界俄羅斯熱潮。我記得那時候俄羅斯風靡的時候，我閉上眼睛，眼前盡是俄羅斯方塊的影子。後來原作者又寫了二代及三代，且各有新的創意。

但是其它公司基於「賺錢不落人後」的經營理念，將俄羅斯加以改造，推出立體俄羅斯。最近我居然在大型電玩上也看到立體俄羅斯，幾乎一模一樣，差別在於音效及速度，當然在大型電玩上玩起來更過癮，難度更高，有聯連的讀者，妨親自一試。

後來 Taito 公司的「迷

宮方陣」、Soga 公司的「寶石方陣」（斜向、垂直及 S-形均可消去、得分）均擺脫去俄羅斯模式。幾乎街上的麵攤、冰店、西瓜大王、警察局門口，甚至連街上推車販賣燒肉粽車上都擺著一台俄羅斯方塊（這太離譜了？！）。據筆者作田野調查（這名詞不知道誰發明的）統計結果得知俄羅斯方塊是去年僅次於釣竿的全民運動。

俄羅斯方塊的陰影也能隨風飄到台灣，一屆金鐘片大獎，參賽作品中居然有好幾個類似俄羅斯方塊，更令人「振奮」的是第一名是寶石方塊移植的，第二名是冰塊俄羅斯移植的，天啊！「天將降大任於斯人也，必先使其會玩俄羅斯會玩俄羅斯」。

毋庸置疑的，俄羅斯方塊會如此風行要感謝台灣的麵攤、冰店這麼多，不！應

該感謝 Soga 將之移植至大型電玩上。沒辦法，大型電玩總是挾具優秀的圖案、音效吸引各階層玩家，尤其年輕的玩家們。

個人電腦遊戲無法在「多向多層捲軸」、「守關怪物角色巨大」、「破關放大、縮小」這些技術層次獲勝，只好積極地往遊戲創意及深度下絞盡腦汁，去喚回一些逐日向大型電玩投懷送抱的玩家，例如 EA 的上帝也抓狂，Accolade 的 石の道，Microprose 的 F-15 鷹式戰鬥機 II，Koei 的成吉思汗及水滸傳等等。

## 三、CD-ROM 提昇個人電腦遊戲競爭力

雷射儲存（CD-ROM）科技的進步也會打破三者市場的藩籬，雖然目前在 IBM 個人電腦上尚未出現專供休閒娛樂市場專用的 CD-





ROM 裝置，但是那些心寬且財源寬裕的玩家們倒是以選購 IBM 標準 CDROM、備來玩 Software Toolworks 及 Access 二家軟體公司專為 CD ROM 出版的戲。

Sierra 公司也即將發表 CDROM 版本的遊戲，他是軟體世界曾經出過神奇王國，在其 CDROM 上增添數位背景音樂及現場效果的特色，另外再增加英語發音，Sierra 計劃將來推出四種語言版本（英、法、德、希，希望軟體世界也能讓他們為中國人增加中文版）。另一個遊戲大家有興趣，那就是國王傳

奇 V，它也會多一個 CD-ROM 版，若是那個時候 CD-ROM 裝置降得便宜且普及，我一定買一份國王傳奇 V 來玩，想必比玩大型電玩還過癮。

最近歐洲遊戲也慢慢讓台灣玩家接受，有些大型電玩版移植過來的遊戲是先出現在歐洲市場（也是由歐洲方面改寫的），通常歐洲較流行拿 Commodore 或 Atari 來玩遊戲，因此 PC 版出現較慢，但最後還是見到了。

#### 四、VGA 卡增添個人電腦遊戲之美

為了不讓 PC-ENGINE 或 MEGA DRIVE 的 16 位

元圖形專美於前，個人電腦遊戲出版商們也積極地將圖形技術更上層樓。Lucasfilm 公司已與製造 Paradise VGA 卡的西方數技公司簽下合約，凡是最近幾個月買這片卡的人均可收到聖戰奇兵的 VGA 版（註：這是在美國地區）。Access 公司未來幾個遊戲均準備 6514 版以應付那些購買擁有解析度 1024×768 256 色 Paradise VGA 卡的人。其它的產品還有 Sierra 的國王密使 V 及宇宙傳奇 IV，Dynamix 的「龍之心」，Virgin Mastertronic 的神奇王國（Wonder land），Origin 的「翼行者」及「創世紀的

世界 野蠻國度」。

最後再報告各位一個好消息，出版決戰西洋棋的 Interplay 公司即將推出「決戰中國象棋」也是採用 256 色模式，根據決戰西洋棋的經驗，這個「決戰中國象棋」一定是不同凡響，到底外國人會將我們的象棋子兒改造成啥模樣，留待各位讀者自行去想像。

#### 五、音效改良，化腐朽為神奇

個人電腦遊戲仍無法比得上大型電玩及遊樂器的聲音，Origin Systems 發展一套名叫「Sound Trax」的軟體工具加強遊戲主題曲及背景音樂，前面提到的「翼行者」及「創世紀的世界：野蠻國度」均採用這套新技術來結合由妙之器作曲家所作的主題曲。

#### 六、電腦遊戲愈來愈無“國界”

這一種市場的製造標準仍無統一，例如任天堂的遊戲無法直接在 PC 上玩（改裝的不算）。但有一點我們可以確知，這二方的製造者均努力將遊戲可玩度、價值、深度努力向前推進，而且他們都更向前去試探電腦遊戲玩家的成人市場，我們也樂意見到他們技術交流，因為不管結果如何，每一方玩家均取其利，到時候都有得玩，再也不怕羨慕來羨慕去；不屑來不屑去。



遊戲定星等



時間：79年9月24日（星期五），  
召集人：李初陽  
GAME 林高手：Lord Jean、科長老、Mini、Charles A、馬爾寇恩、Trillion  
片名：銀色七首之謎、凱撒大帝、行星末日戰記、梅杜莎指環

初陽兄，  
很高興大家又齊聚一堂，從本期起群英會將成為專欄，還望大家鼎力相贊，多賜金言。  
AD&D系列在RPG玩家心目中已有一定地位，不知新作銀色七首之謎是否保有一貫水準？

銀色七首之謎

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★
Mini	★★★★☆

Lord Jean  
基本上這遊戲是承續以前光芒之池、青色幽的詛咒這一系列「被遺忘國土」(Forgotten Realms)的劇情下來的。可以吧。一代的人物轉送過來。同時它也承續了以前的操作介面，遊戲架構也差不多，但劇情有點不一樣，應該說是「外傳」。  
說明書大致一樣，但有些做改進。將以前的酒局傳言及旅行者手札合而為一。這一代較為突出的是86×90的大迷宮，純粹是「找碴」用的，算是個敗筆。而礦坑有九層，完全是用來拖你的時間。  
對我而言，這遊戲並沒有進步多少，只維持以前的水準而已，因此我給它二顆半星的評價。  
科長老：  
這遊戲，我給它一顆半星的評價。基本上，我覺得它和同系列的其他作品比較起來，以前被人詬病的缺點已有所改進，而主要系統架構也和以前相差不多。我印象較深刻

的是那一井，每步要一百噸寶石的開口令人嚇一大跳。  
在前幾代上，要獲得若干強而有力的武器稍為困難些，但在這一代，卻動不動就可以撿到一些以前說起來是很厲害的武器，可能是設計者也覺得獲得寶物的方式對很多人而言是難了些，而在這代特別給予玩家的恩惠。  
Mini



俏皮  
可愛的Mini

Mini

這遊戲給我最大的感覺是一開



始人物的等級就蠻高的，而不需要從上一代傳人物過來，可以很容易進入狀況而且人物一開始就有一些裝備，不像克萊恩英豪一樣一開始等級低、裝備又差，一出去就被打得唏哩嘩啦的！所以對初級玩家而言，這是個很大的恩惠。

再者它的地圖太大了，常常迷路。幸好在你繞了老半天找不到出路時，會碰到一群人問你，要不要帶你回城。

科長老：



科有夢者風範的科長老

科長老

在關於這遊戲的特效部分，相信台灣的玩家，尤其是使用魔奇音效卡的玩家，會發現，第一點，當選擇不用魔奇音效卡時還是會發

聲。第一點，選擇魔奇音效卡時卻在片頭部分，莫名其妙地留一些噪音給你。根據軟體世界（World America）方面查詢結果，證實美國那邊並沒有這現象，這就留下個問題待我們以後再研究。

初階兄：

傳說教路遙遊行，車速”裝為行車作戰單，——凱撒大帝——”戰機，各人，為延句，

凱撒大帝

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★
Charles A	★★★★★
科長老	★★★★★

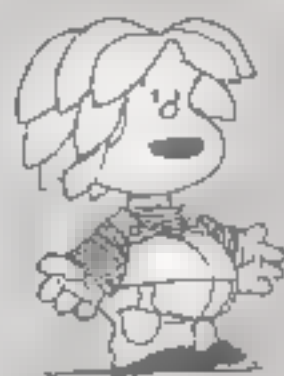
Lord Jean：

以一個經常玩戰略遊戲的玩家立場來看，這是款動作感，比較高的戰略遊戲。大的陣勢、陣法的變換並不重要，反而，需要有點動作遊戲的基礎，尤其是為騎馬中的競賽，我沒有一次不被踢下來的，因為我對動作遊戲不是很有心得。

這遊戲的畫面和音效都不錯，以音樂的節奏為主，而不是遊戲畫面。我。它。四星（Charles A）



為了造福發燒友們  
這種會議多開幾次也沒關係



醉心凱撒大帝的 Charles A

Charles A

我給它四顆半星的評價我個人覺得如果一個遊戲沒辦法玩的話，買也是白買。這個遊戲的難易度就可以任意調整，如果選最簡單那級玩的話相信每個人都可以將這遊戲的畫面全看過一遍。

它最大的特色在於其音效，收效，以畫面，——雖一度受TGA及VGA，不受標準而受C.A.——已E.A.及VGA上的特色——的確表現得相當不錯。音效，的製作也非常好，說白話就是相當有趣味。

——就戰略遊戲而言——在戰場上及人物的移動或馬力的增長神妙以數目字來表示，但這遊戲上對光效果，讓多觀戰眼睛瞪我兩，不戰的情形，連那個小隊被機滅，都可以很清楚的從畫面上看到。我覺得這種設計非常好，可以讓玩家，經由觀察整個戰場而得到相當大的滿足感。

再者選的動作成份也僅止於「四頭馬車競速」及「勇士鬥劍比賽」這兩單元，而且動作成分不高，只是稍稍改變玩家對戰略遊戲的刻板觀念而已。

這遊戲的重點並不是在不斷地作戰，佔領領土，在佔領領土後你必須要考慮該採取何種賦稅政策、



還有行政措施、人民對你的滿意程度……等。所以它不只是個戰略遊戲，可以說是一個比較簡易的政策性遊戲。

這遊戲有個地方另人不解，就是沒能見到埃及戰后。可能是EOA公司費的哮喘吧？或許得達最高等級玩，並考證凱撒大帝在那一年見到埃及戰后，然後在那時候攻到埃及才有可能見到埃及戰后吧。

初陽兄

也就是說，這遊戲到底有沒有埃及戰后還是個未知數。

Lord Jean

有人看到了。不過他是PC Tools、Game Buster，全用上了才看到的。

科長老

凱撒大帝這個遊戲，我給它四顆星的評價。

這個遊戲蠻細緻的，音樂也不錯。但有些細節部分拙劣難陋，像在地板場，打球的動作真是有夠呆滯。不過有其他地方可作彌補，像賽馬時，如果立瓦爾不幸的失敗選手，在許律下馬車後，會有醫護人員出來救你。但如果真的「背」得可以的話，抬你起來後就把你甩在旁邊走掉了。蠻好玩的。



初陽兄

整體而言，地圖很大，需要到很多地方去征戰。另外每個地方都有刁民存在。如果「不」征戰，還是會有不滿的反應出來，這點頗能增加遊戲的趣味性。所以本來應該是三顆半的，將它調為四顆。

另外在戰略方面，大家剛剛討論蠻多，我覺得以前有個SWORD OF SAMURAI，它的戰略方式與這個遊戲類似，但在凱撒大帝這邊，指揮小部隊戰鬥時，你只能指揮它往縱或往橫的方向行進，並不能作360°的調轉，影響到達目的地的所要耗時間，這點顯得有欠細緻了一點。

這遊戲給人的第一印象是畫面、音效都不錯，尤其是在彩色模式下。只要對剛提到的小缺點再稍作改進，應該會更好！

初陽兄

新型態戰略遊戲引起迥然不同的回響，大家對導源自紙上戰棋的行星末日戰記又作何感想？

## 行星末日戰記

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
Trillion	★★★★
Mimi	★★★★
科長老	★★★★

Lord Jean

它的操作元全是符號導向，所以只要記得住符號，不用去記一些複雜的指令，用滑鼠或鍵盤將游標指到游標上就可以玩了。

遊戲比較特殊的地方是只有四個人的，每人一回合，那是因為此遊戲的前身是法國的紙上戰棋，本來就是四個人玩的，到了電腦上也承襲了這個優點，這是其他遊戲所沒有的。

此遊戲的戰略性非常高，增加

了一些不穩定性的因素就是潮汐的變化，每次玩，結果都不一樣，所以只要了解規則就可得到很大的樂趣。

此遊戲的精神不在畫面，而是在操作方面，戰略方面的感覺很不錯。

Trillion

這個遊戲和銀河帝國大決戰有點類似，都要「生產」各種單位以獲取最後勝利，只是架構較小，有回合限制。

本遊戲的一大特點是操作圖樣化，不但從游標就可知道目前在做什麼，就連移動、攻擊、搬運物品等，都能令側然駐足旁觀者立即會意，不像一般戰棋式戰略遊戲盡是死板板的符號，必須熟悉後才了解全盤戰況。

雖然潮汐變化不規律，但受潮汐變化影響的地區却是固定的，只要在「戰略顯示畫面」切換顯示高、低潮時地形，便可明瞭。要前往或通過這地區時就有了心理準備，一旦單位因為下一波潮汐變化，困在這處動彈不得，也不致有像是被人敲了一記悶棍的痛楚。

玩這個遊戲之初並不需要構想全盤戰略的能力，大可任意為之。只是要留意電腦的一舉一動，一旦吃了電腦的虧，便得了教訓，也換到一招戰術，可以「以彼之道，還施彼身」。

玩的時候最好按[F2]顯示六角格，一來各單位都只能置於六角格內（每艦身佔四個六角格），二來單位只能移到另一六角格內，如此便易於計算步數，不致於我軍已在敵人下一波攻擊範圍內，猶渾然不知。

另外有一小 Bug：當你要把一個單位搬進母艦，而中途取消掉，結果該單位竟然消失了，此時只要



切換到「戰略顯示畫面」再切回來，該單位就會出現在原地了。

Mam：

如同 Trillion 所講的，玩它並不需要有很深的戰略遊戲功力。像我很少玩戰略遊戲，但是當 Lord Jean 告訴我一些玩法及符號，很快的就進入狀況，玩得津津有味。

放僱母艦的地點很重要，如果離敵方太遠，就變成自己玩自己的，有一次就是因為這樣，打了25回合，敵方都沒有來攻擊。所以位置最好靠近點，這樣才有仗可打。戰略遊戲本當你爭我奪才夠刺激。

科長老：我很欣賞它裏面的造型設定，它勾起了我的往日情懷。有些科幻電影的情節就是這種就地取材製造裝備、修理太空船及採取能源礦石作為太空船的燃料，繼續長久的旅程。

此遊戲的主要目的是以採礦為主，而其他一些情節，如回合限制是因為星球即將毀滅，又因為這是多礦的星球，所以也有其他的國家來採礦，為了保護自己既得的利益兩國就起戰爭，戰爭就因此而起。雖然都是戰爭，但是跟別的遊戲比較起來，火藥味就沒有那麼濃厚。初陽兄：

梅杜莎指環跳出傳統 RPG 的窠臼，兼及戰略、貿易，請大家說說對它的看法。

梅杜莎的指環

評 分 人	評 分
科長老	★★★★
Lord Jean	★★★★
馬爾寇溫	★★★★

科長老：

它的音效是屬於數位化語音模擬效果的，雖不是很逼真，但還是

可以聽出它的味道出來。

和其它遊戲一樣，錢是很重要的，想要完成遊戲，挖寶是非常重要的，不管多有錢，若不挖寶，將無法完成遊戲。

在戰鬥方面，兵種也蠻多的，有不同的種族，如精靈、侏儒……但有一種在 RPG 中不常出現，就是金龜族。

戰鬥時，根據長時間測試結果只要兵力夠的話，只要有砲和飛龍騎士就可以了。有興趣的人，不妨試試。

它的海戰有些不理想，在陸地上指令都有代用鍵，但在海戰方面却没有，非得把游標移到指一調上才可以。用滑鼠還好，但如果用鍵盤通常只有發一砲的機會，動作快的頂多也只有兩砲，除非你是最大的艦隊遇到弱小艦船，否則想打贏還真難，這是比較遺憾的地方。



Lord Jean：

此遊戲注重的是貿易和賭博，跟每一種遊戲都有沾點邊，又是 RPG、又是貿易、又是賭博變成四不像。

戰爭畫面蠻具動畫效果，可惜太小了一點，只看到一堆人在畫面跑來跑去尖叫不停，部隊衝過去都還不清楚，糊里糊塗就死了；而當

你輸了後對方還會嘲笑你。

貿易及賺錢系統還不錯，但戰鬥系統就稍差，不但畫面太小，而且是即時運作，不是一回合一回合來，常會使人有手忙腳亂的感覺。

貿易方面是我給它分數的地方，而戰鬥及 RPG 方式是我扣分的地方。

馬爾寇溫：



此遊戲雖注重賭博，但相對容易賭贏，只要先儲存，下最大注，輸了再叫回連度，不用多久口袋裏就裝得飽飽的。

在招兵買馬方面，有十種種族可供選擇，只是兵源太少，想組成一隻強大軍隊還真有點困難。

戰鬥畫面如同 Lord Jean 所講的，是嫌小了一點，不過它會把現在所選的兵種標示出來，就好像拿著軍旗在衝鋒，感覺蠻不錯的。

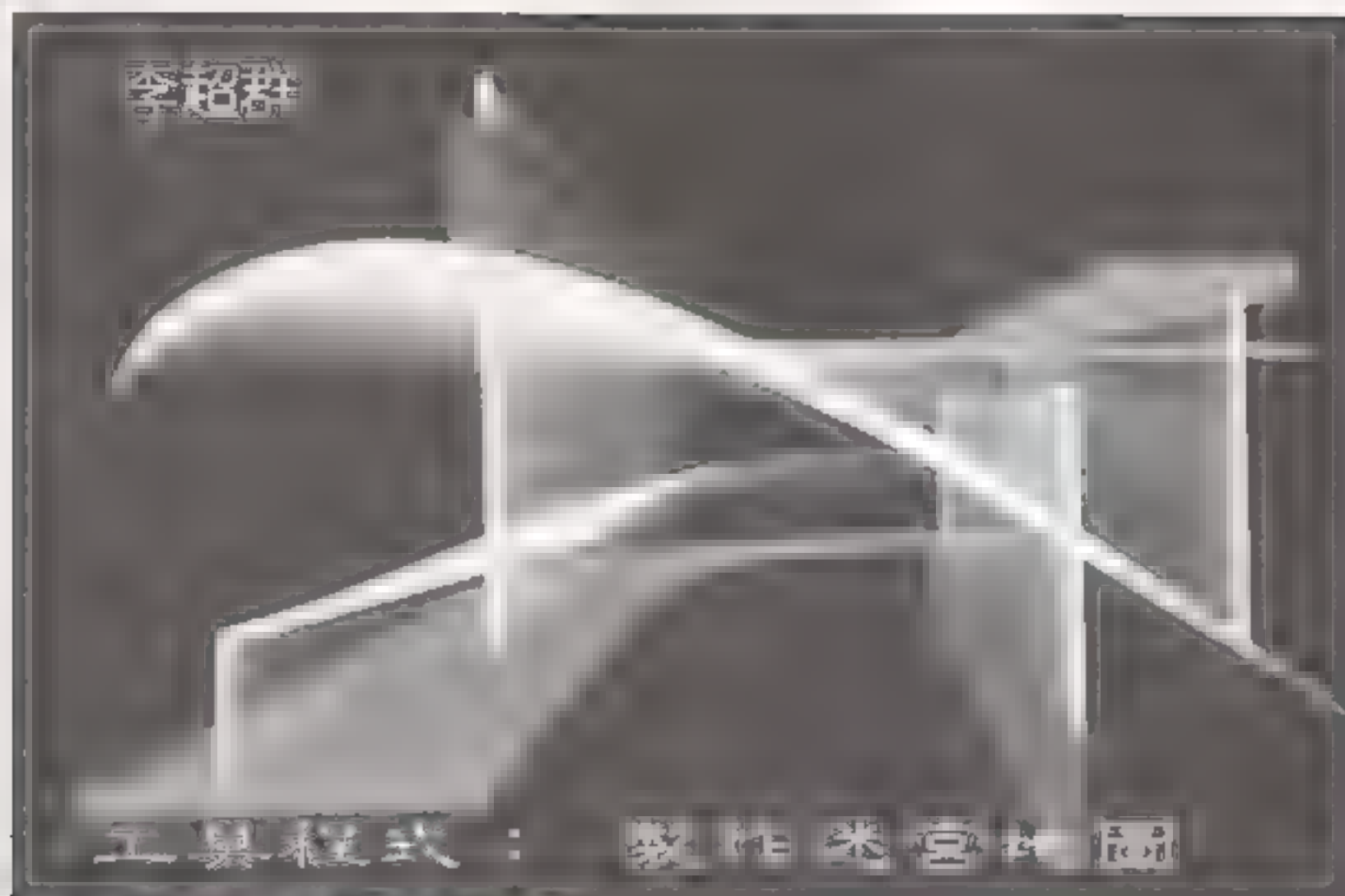
當你打輸時，對方會嘲笑你，剛開始還覺得沒什麼，不過當你軍隊已非常強大還是打敗仗時，聽到那種笑聲可真會氣得吐血。

這個遊戲在尋寶及徵兵方面稍嫌煩瑣外，整體上來講還是蠻容易上手的，很適合初級玩家。

初陽兄：

感謝大家踴躍發言，今天座談就到此結束，下個月再會了。





到休閒軟體，這個廣受歡迎的電腦軟體（有別於一般遊戲），她能增加生活樂趣、打發時間、訓練腦力。但我們的主題不是談她的功能，而是她的製作，筆者希望，從這期開始，讀者能對「電腦遊戲」有更進一步認識，敢於製作電玩樂趣。當然，更期望功力深厚者給我批評，使筆者在執筆時能更為詳細，使讀者易於參考。

而玩 可依 畫面 處理 分為「高速動畫」及「點畫」  
種：「高速動畫」指背景有快速運動，或許多物體同時  
動作，如射擊遊戲。而像戰略模擬類遊戲畫面通常有一定的  
格式，不常有大的變動，並不需裝高速動畫。

高運動畫類型的遊戲需以執行速度快的低階語言（組  
止，且可將指令作最精簡的安排。而高階語言雖其編譯  
，COMPILE）後，處理少數資料速度尚另人滿意。但  
料多時，就無法跟上低階語言，因高階語言，譯，  
有把原始程式（SOURCE CODE）編譯成較簡化的機器  
碼，所以執行速度無法與組合語言相比。一般沒有人拿高  
階語言來寫射擊遊戲，除非有人喜歡玩「慢動作」的遊  
戲，它通常用來寫商業用的程式及不需高運動畫的遊戲。

再者往後即以大家所熟悉的基礎語言—BASIC 來講。一些不需高速動畫的遊戲如俄羅斯方塊一類的遊戲。當然，一下就講到如何寫俄羅斯方塊，需先講一些繪圖技巧及遊戲製作的必備工具，畢竟羅馬不是一天建成的。

咱玩的畫面(或稱登報模式)多半以繪圖頁顯。

一個圖形作為遊戲中的某一物體；使用文字與時是比圖文  
成一些特殊圖形（例如 ASCII 及 PC 特有的螢幕字）圖  
來組成圖形，雖沒有使用繪圖員來繪精緻，但畫面和圖  
是絕不錯的。我們先用文字圖來做一個和低於精靈的遊戲

◆BASIC的版本眾多，其功能有很大的差異，筆者建議使用Microsoft的Quick Basic，版本最好是在4.0以上，因4.0版以後多出幾個好用指令。為了避免編譯所附程式時發生錯誤，請讀者使用4.0或4.5以後的版本。

首先談談遊戲製作的工具：遊戲中圖形的繪製需要使用繪圖工具如麥比72、PAINT BRUSH、DELUXE PAINT等，這些繪圖軟體；遊戲中關卡設計也需要工具，此類工具將

3 指定敵人出現地方（五個）

注意：此迷宮繪製工具不可在簡體中文系統或其他中文系統下執行，因本程式使用了ASCII碼，而中文系統會將此碼換成其他圖形，所以在中文系統下執行就會出現我們所不要的東西。

此工具程式並不複雜，有 BASIC 基礎的讀者很容易了解。其中有一個小技巧，畫游標時是擦和畫的時間間隔，這是為了防止閃爍過於明顯。程式使用了 X1、Y1 變數記錄舊位置，X、Y 變數記錄新位置，每次擦和畫時，先將 X1 等於 X、Y1 等於 Y，使下次能正確擦



713 2-17-74

[illegible]

```

主 程 式
10 LOCATE Y1, X1: COLOR CX(X1, Y1)
PRINT (CHR$(SX(X1, Y1)))
LOCATE Y, X: PRINT ME
X1 = X - Y1 + Y

```

$K_2 = \frac{K_1}{K_2} \cdot K_3$

[illegible]

```

        IF X = 0 THEN CALL DOT(SX(), CX(), XI, YI)      '畫點
        IF X > 0 THEN CALL BLOCK(SX(), CX(), XI, YI)    '畫方塊
    END SUB

```

SUB BLOCK (SX0, CX0, XL, YL)

$$\mathbf{A} = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 2 & 3 & 4 \\ 3 & 4 & 5 \end{bmatrix}$$

```
0 = INT(ROW() * 3 + 1) + 175
SET @i = 0
WHILE @i < 2
DO SET @i = @i + 1
```



SUB DUT (SX(0), CX(0), X1, Y1)

畫地圖程式

SX(X1, Y1) = 250: CX(X1, Y1) = 7  
END SUB

SUB GDSZ (SX(0), CX(0), X1, Y1)

畫地圖程式

先檢查畫面 是否已有九個 1 是則不再畫

N = 0

FOR J = 1 TO 80

FOR I = 1 TO 20

IF SX(I, J) < 255 THEN N = N + 1

NEXT I

NEXT J

IF N = 5 THEN

SOUND 80, SOUND 40 : SOUND 37 : CX = SX

已經在畫面了

END IF

IF N = 14

SX(X1, Y1) = 2

CX(X1, Y1) = 4

SOUND 7000, .5: SOUND 3000, .5

END SUB

SUB LOAD (SX(0), CX(0), X1, Y1)

讀入地圖程式

先檢查是否已讀 1 是則不再讀

FOR J = 1 TO 80

FOR I = 1 TO 20

IF SX(I, J) = 234 THEN SOUND 38, 2: EXIT SUB

NEXT I

NEXT J

IF N = 1

SX(X1, Y1) = 234

CX(X1, Y1) = 14

SOUND 5000, .5: SOUND 4000, .2

END SUB

SUB LOAD (SX(0), CX(0))

取地圖程式

LOCATE 21, 5: PRINT "(1) New Map (2) Load a Map."

KS = INPUT\$(1)

LOCATE 21, 5: PRINT SPACES(70)

LOCATE 22, 10: PRINT SPACES(60)

IF KS = "1" THEN EXIT SUB ' 不取檔,重新地圖

IF KS = "2" THEN 20 ' 取檔

LOCATE 22, 10: PRINT "Please input '1' or '2' !"

GOTO 1

20 ' 取地圖檔

LOCATE 21, 5

PRINT "Enter the file's name: " KS

LOCATE 21, 5

PRINT SPACES(70)

KS = KS + ".MAP"

PRINT "隨機檔長度 = 80 by 20 (1/2)"

隨機檔

IF KS FOR RANDOM AS # LEN = 80

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

整理資料,將其轉換成單一字元

保存、整理資料

SX(I, J) = ASC #KS XS

整理資料、整理資料

IF SX(I, J) > 175 AND SX(I, J) < 179 THEN CX(I, J) = 2

IF SX(I, J) = 2 THEN CX(I, J) = 4

IF SX(I, J) < 179 THEN CX(I, J) = 14

NEXT I

NEXT

LOCATE 21, 1: PRINT SPACES(70)

LOCATE 21, 1: INPUT "File's name (.MAP) : ", KS

LOCATE 21, 1: PRINT SPACES(70)

LOCATE 21, 1: PRINT "Saving"

KS = KS + ".MAP" ' 隨機檔長度 = 80

PRINT "隨機檔長度 = 80 by 20 (1/2)"

隨機檔

IF KS FOR RANDOM AS # LEN = 80

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

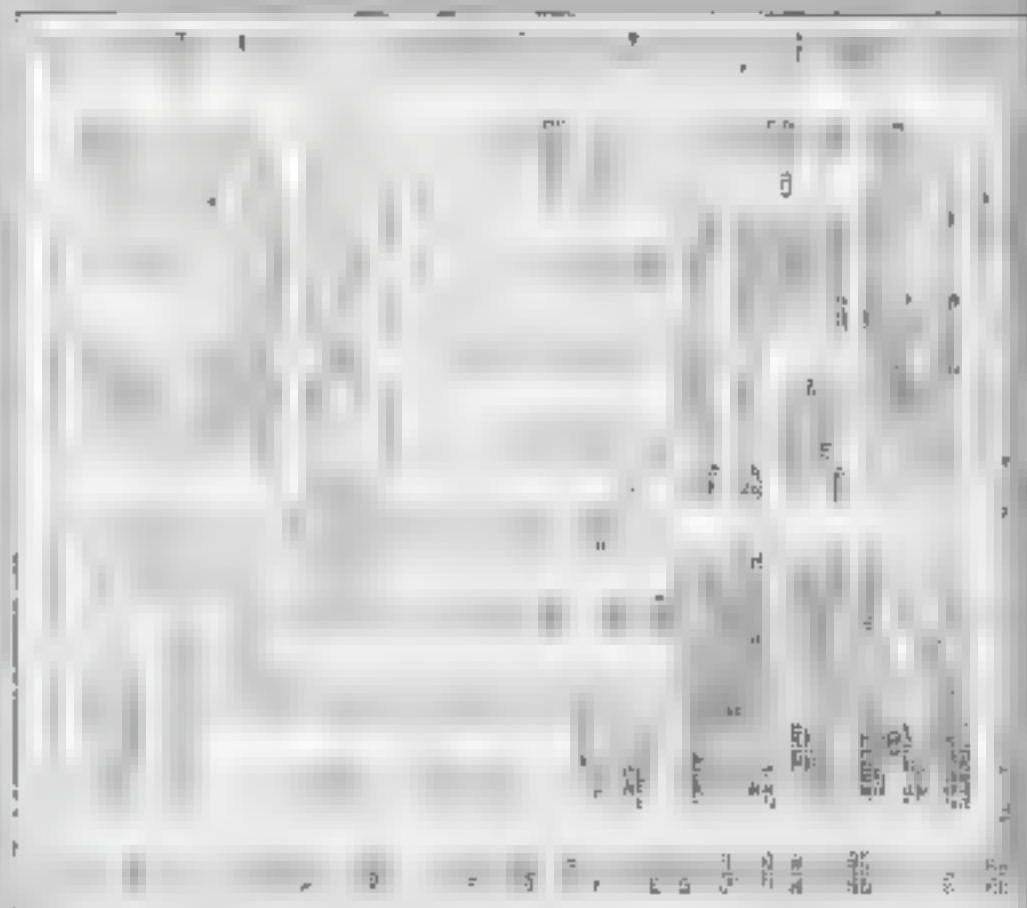
GET # : ' 取資料

FOR I = 1 TO 80

FOR J = 1 TO 20

GET # : ' 取資料

## 示範畫面







Lord Jean

# 怪物寶典

## 銀色匕首之謎(下)

觸手怪 (Otyugh)、大觸手怪 (Neo-Otyugh)：



觸手怪

這種令人反胃的怪物通常躲在洞穴或廢墟，以腐肉或排泄物為食。但若有現成的鮮肉（通常是冒險者），牠也不會拒絕打打野食。觸手怪有大小兩種，大型的更為危險。觸手怪物的外型像是一個球體，長著一條粗腿，兩側突出的眼球，與數條帶刺的觸手。球體中央則是一張長滿利齒的血盆大口，經常躲在垃圾或糞堆，等待獵物上門。

戰鬥時，觸手怪以觸手或利齒攻擊，最多可連續攻擊三次，是不太好惹的傢伙。使用法術攻擊牠時請注意——奧雲術對牠無效。對付這種怪物，只要找幾個裝備較好的戰士上前解決即可。

時空移轉蜘蛛 (Phase Spider)：



時空移轉蜘蛛

這種蜘蛛有種特殊能力可以在時空間移轉，它可以先在一般空間出現、攻擊、再躲入另一個空間。

當它移入另一空間時，所有武器對它起不了任何作用。最危險的是它的毒液，中者立刻斃命。最好的方法是在它們大搖大擺時，用火球術或冰雹風暴等大範圍法術將它們全毀滅。

火焰蟲 (Remorhaz)：



火焰蟲

這種怪物，全身都是火，牠們的皮膚像是熔岩般一碰即燃，身上不對一條血管，因此，牠有一對張開的翼片。在戰鬥時，牠會先直起身體前半段，再以迅雷不及掩耳的速度衝出攻擊。若不幸被這怪怪物吞下，可能會立刻喪命。對付這種怪物的最好方法就是在牠接近前，利用遠程武器或法術解決掉。

地底熊 (Umbra Hulk)：



地底熊

這種怪物在地底層活動，牠們有著銳利的前爪，可以握穿任何牆壁。在堅硬如石的外皮內，都是堅實的肌肉。牠們最主要的特徵是狀如

月牙的下顎加兩對眼睛。若直視這四隻眼睛，會使冒險者暫時精神錯亂，不是茫然地站在原地，就是瘋狂地大砍自己人，必須用解除法術 (Dispel Magic) 才能恢復正常。

地底熊是種聰明的生物，牠們會設下陷阱等待獵物。通常是躲在牆後，由預先挖的小洞往外看，等待敵人經過，時機一成熟就破牆而出開始攻擊。在地下礦坑中有不少這種生物生存者，對付這種怪物唯一的方法就是利用牠們身體龐大，移動緩慢的缺點，先找個生命點數較高的戰士牽住牠們，其他人再用法術加長射程武器攻擊。若不幸那個戰士精神錯亂了，趕快施法救援。當然了，在進入地下礦坑之前不要忘了多記憶些解除法術 (Dispel Magic)。

雙足飛龍 (Wyvern)：



雙足飛龍

牠們是龍族的遠親，但智商較低，不會吐火。外表像是有著翅膀的蜥蜴，尾巴尖端長著毒刺，只要被這毒刺擊中，立刻毒發身亡，不得不小心點。對付牠們最好在遠距離就使用火球術或冰雹風暴轟炸。千萬不能讓牠們近身，除非你想付

出代價。



# 如何探索未知的廣大世界 補述

／Tiger Brother

自從看過 Lord Jean 在第14期軟體世界雜誌中的「如何探索未知的廣大世界」一文，經過了N日的努力，好不容易將自己在玩 GAME 的筆記與心得整理出來，希望能治好各位發友的「廣大空間迷路症」，到底 RPG 中的大陸版圖都大同小異，只是遊戲的形式與表現方式不太相同罷了。

## 一、大陸探險

對於 Lord Jean 所提到的第二點：利用地圖比例及兩地間走 N 步的方法，好像「太」深奧了一點，在此希望 Lord Jean 勿要介意，想當初我光是估計那所附地圖及顯示器上的地圖比例，就 OVER 了，再加上障礙阻隔而左拐右彎的，恐怕又加深了病情。像創世紀 VI 中，高山、河流、森林、樹……一堆，要算比例出來實在是不怎麼容易的事。

我認為如遇到高山或其他無法通過的廣闊地帶時，先放下一件易辨認且不值錢的「廢物」（木盾之類的東西），好好的繞上一圈。當然在這之前，要如 Lord Jenn 所說的，先描出一張簡圖，再將欲繞的障礙大略畫上，再探險之。

和森林、原野這類的玩意兒聊天的話，建議用地毯式搜索。搜索前一定要先確認自己在地圖上的位置，再看著地圖這一趟的搜索可能會到那個地方（圖一），遇到什麼地下城入口、山洞的，馬上標示在簡圖上，如此

地去探查地形，應不會有何損耗之虞。

像「創世紀 VI」中

Shamino 常會告訴你在哪區方向有聲音，這時你可先放下的東西當記號，「直」朝那方向去，有障礙物時再多加設記號繞過去探查，聽完後好回到原地繼續搜索。

## 二、地下城迷宮

相信有不少發友們和我以前一樣，當 RPG 的迷宮地圖卡登出來後，總會狂叫白開口：

「我以前真的是被這張地圖整倒的嗎？」

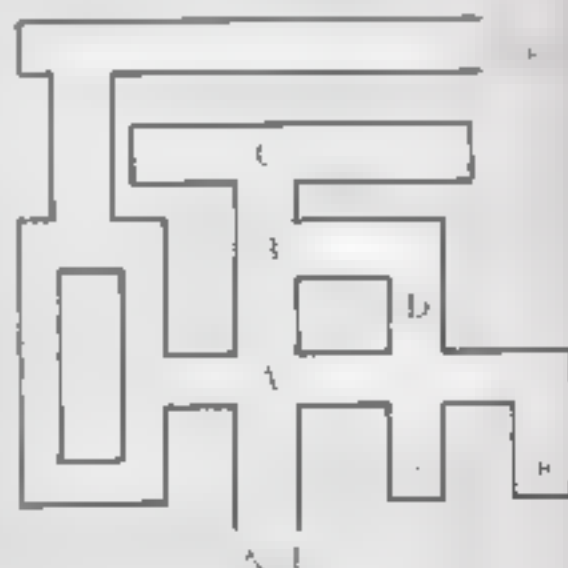
以下是我自己對地下迷宮的繪圖方法，現在，假設我們並不知道迷宮之具體平面圖，在平面方式的迷宮，只要丟個東西在地上以為標示，再系統性的探查一番，回到原地時，地圖的一部分也就隨之完成了。其實發友們的智能夠的話，實在也不必放什麼東西作記號。

最麻煩的是 3D 立體迷宮了。請各位發友利用你的想像力與方向感，假裝你正站在迷宮入口，糟糕的是你方向感「很」差，「很」差，「很」差，像盲人一樣可任意晃動，需要將整個身體轉到你要看的方向。

這時，你已走到 A 點，不要轉身，放下個東西後，再向前至 B 點，放下個物品再到 C 點，再放下個東西，然後回到迷宮入口，轉身一看，哇，每個轉角都放著「不同」的東

西，且那個轉角放什麼都要畫下且記下，然後再到 A 點，拐個彎到他去觀察。如果恰好由 A 點至 D 點再轉到 B 點，你就可以憑地上的東西，清楚地知道 A、B、C 有著相通路……；但如走到 E 或 F 點，就要回去重走一次，當然要記得將 B、路線畫上……以此類推，如此勤勞……多試幾下你的地圖就完成了。

圖一> 假想迷宮



## 二、結語

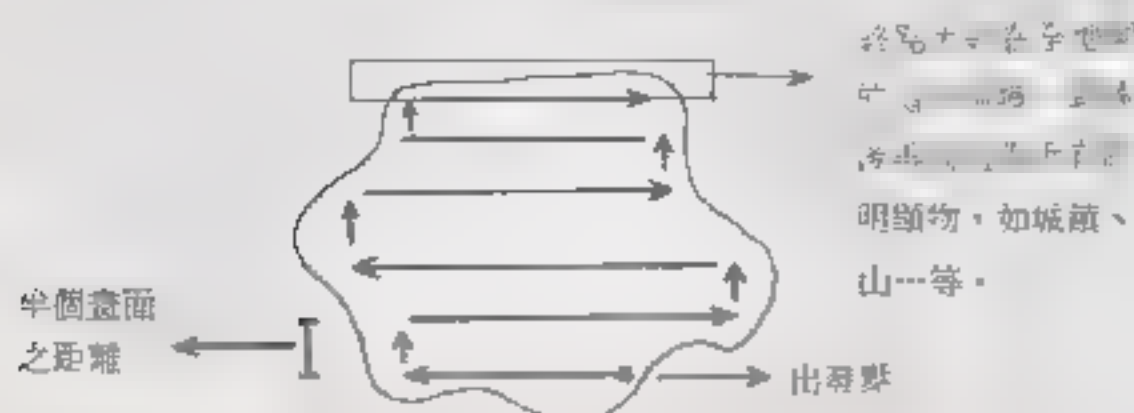
上述的方法其實不是隨時有用的，你必須把握時間，因為有時候時間一久，放下的東西會被撿走，如果體力夠，不妨多帶點東西，遺失了也有備份的東西可丟。

此外要注意你所放的亂裝物品，一定要是附近所沒有的東西。那懶的將箱子放在那，就作「賊」地放箱子最多，不是嗎？也不要放食物，「糖果屋」的故事聽過吧？

最重要的一點，在繪製地圖時，儲存片最好有二片，即一片用來玩，一片用來觀察地形，才不會走多餘的冤枉路，且遇到陷阱而受傷時，也不會介意。

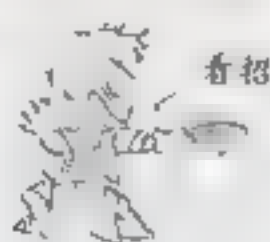
好了，該說的都完了，如有不完善之處，希望各位發友投稿指教，最後，祝各位發友能盡情享受，融入 RPG「廣大的世界」！

圖一> 假想之原野





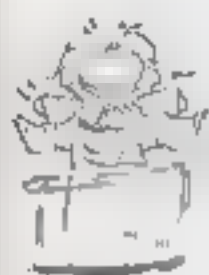
# 華山論 GAME



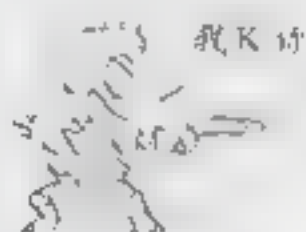
看招



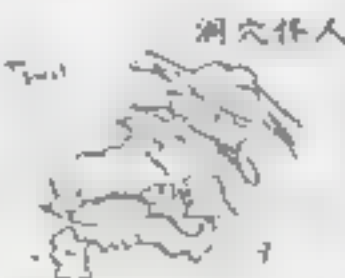
蝙蝠怪



唔，打不到！

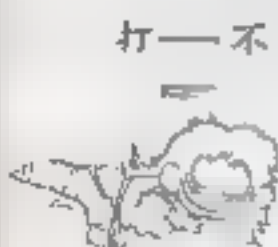


我K你



洞穴怪人

打——不——到——！



來呀，再來呀

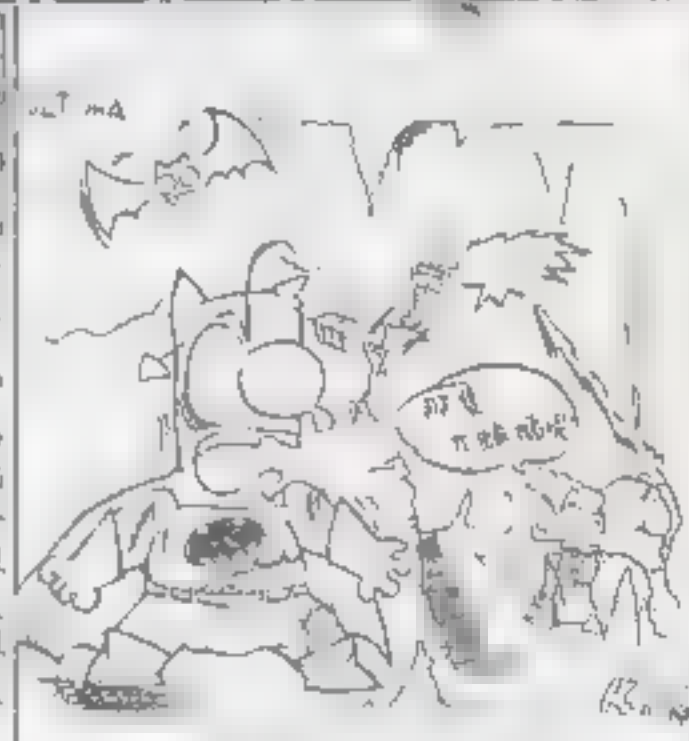


有種別跑

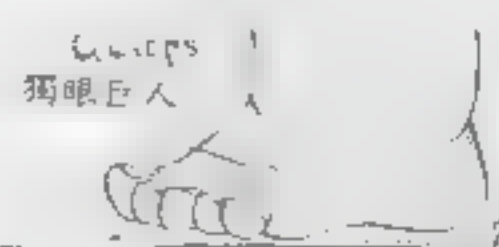


每次都這樣

傳說，蝙蝠怪很大很大，跟人一様大。蝙蝠俠說，蝙蝠怪不是我，不會判！



唉！看來要找來，純休息的旅館好像不太容易。



獨眼巨人



# 人物狂想曲

## 提示篇



馬爾寇溫

## 新發現

1 問：如何才能拿到老板桌上的燭匙呢？

答：你工作不认真，已经搞砸了，可以要求老板加薪（raise）啊。

2 問：如何才能進入 Bobbi 的房子呢？

答：噢？不是有張記者採訪証嗎？

3 問：如何才能拿到 Bobbi 的護士？

答：哇！好熱的天氣，向她要杯汽水（soda）喝，啊！真抱歉，把汽水弄翻了（spill），圍巾也溼了。

### 汽水有夠難喝



4 問：如何才能拿到蠟呢？

答：好漂亮的女人！實在讓人忍不住想……找老婆。

5 問：如何才能拿到松脂呢？

答：Luigi 大概需要蠟（大力丸）吧。

6 問：如何才能離開紐約？

答：看到旅館右邊不是有輛人在那裏敲鍋不停嗎？站上去看看。



7 問：怎樣才能離開沙漠？

答：走累了吧，喝點水。什麼！沒有水可以喝，熱水瓶是幹什麼用的，快去裝水（Fill thermos with water）。

8 問：如何差開 Mr. Fabulous？

答：他不是等在電話嗎？到櫃台去來個拜虎舉山（Page Mr Fabulous）。



9 問：如何才能拿到萬能鑰匙？

答：在門上有張牌子，拿起來看一看，看一下背面（Reverse）是什麼，然後自己想。



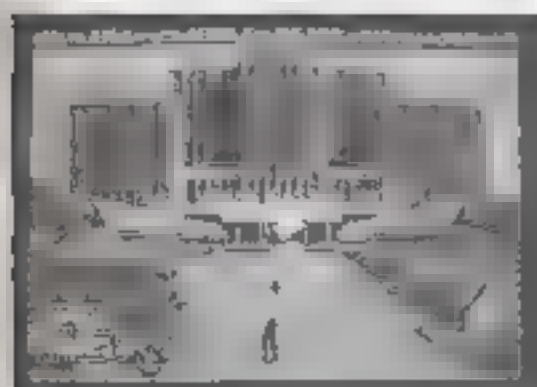
10 問：怎樣才能拿到收據？我的手伸不進去水管？

答：你不是有全世界最小的人嗎？

11 問：如何離開 Las Vegas？

答：搭個便車如何（Hitchhike / Thumb）。





12 問：如何進入 Kingdom ？

答：去 Red & Bar 跳段舞。

看我變身的樣子，超人還比不上我



13 問：如何關掉警鈴？

答：在帳的嘴巴裏好像有個開關。

個子小就是有這樣好處



14 問：怎樣才能進入廚房？

答：到臥室打開寫字台（Bureau），看看裏面有什麼，然後順著管子滑下去（Slide down pole），下去後可別忘了鬆手（Release）。

發生火災囉！趕快出動



15 問：我還是玩不完怎麼辦？老是卡住。

答：等攻略吧！再寫下去攻略就沒得寫啦！其實我也很想繼續寫，只是攻略的作者早已撈下狠話說：「你要是讓我少賺稿費，我就把你的皮剝下來拿去賣……」（大姐，我不寫就是了別發火，你不是當真的吧？哇！救命啊……）

## 小人物狂想曲物品位置表

- ( 1 ) thermos
- ( 2 ) bag
- ( 3 ) master key
- ( 4 ) Reporter's ID
- ( 5 ) dream
- ( 6 ) scarf
- ( 7 ) shovel
- ( 8 ) free ticket
- ( 9 ) popcorn
- (10) wax
- (11) resurrection card
- (12) He mut
- (13) resin
- (14) cape
- (15) floss
- (16) sign (on door)
- (17) skeleton key
- (18) receipt
- (19) suit
- (20) sunglasses
- (21) banana
- (22) microphone
- (23) guitar
- (24) bread
- (25) sandwich (make)

- Hole-in-the-wall (in drawer)
- Hole-in-the-wall (in drawer)
- Boss' Office (on desk)
- Equipment room (in toolbox)
- WILL lobby
- Empty lot (in New York)
- Elephant area
- Col. Bob's trailer
- Popcorn booth outside Big Top tent
- Madame Zarnoska's
- Madame Zarnoska's (pet lizard)
- Helmut's booth
- Luigi's stage
- Trapeze artist
- Typical room in Las Vegas Hotel (bathroom)
- Typical room in Las Vegas Hotel
- Maid's cart
- In hot tub drain (penthouse suite)
- Hotel cleaners
- Poolside in Las Vegas
- Dining room in mansion
- Mansion awards room
- Mansion awards room
- Behind counter in kitchen
- Behind counter in kitchen





## 馬蓋仙勇救倫敦

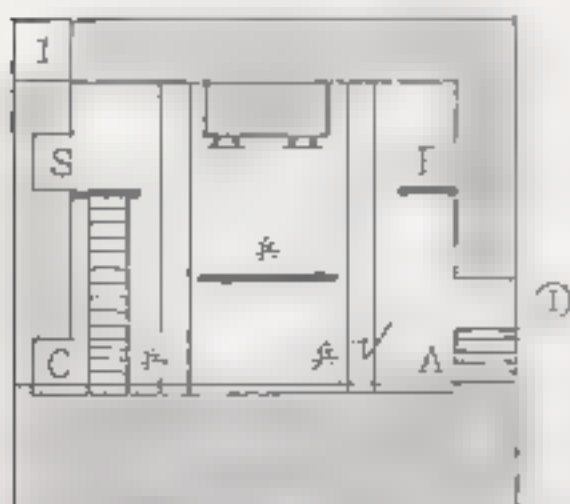
# 步步殺機

## 第四關攻略

／趙君豪

### 第四關：飛彈基地

1 第1畫面：一出現就有他討厭的傢伙猛來砸，沒關係，站在原地，子彈一過來，跳一下就好了，此時，

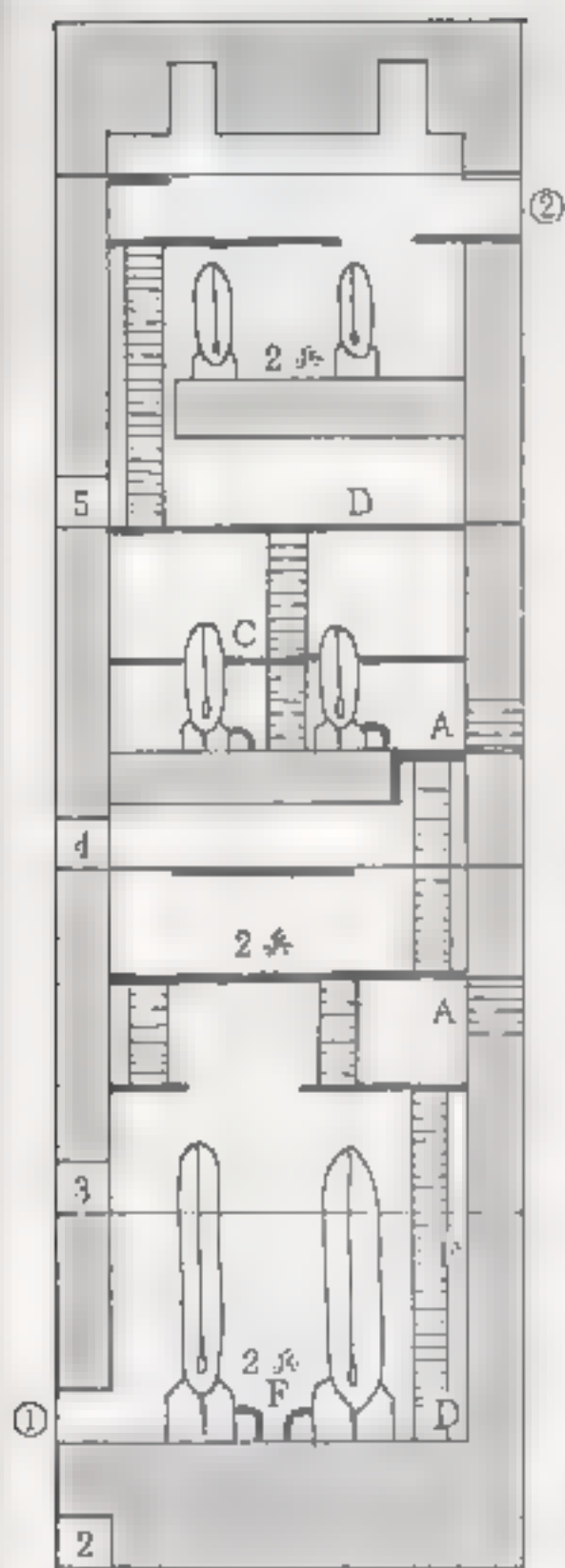


下方的兵會爬上來，正好，讓他們自相殘殺。往下跳到橋木上，再幹掉士兵後，往下跳，別怕，只要你跳到標「V」記號的柱子的右邊，火箭彈就不會發射了。

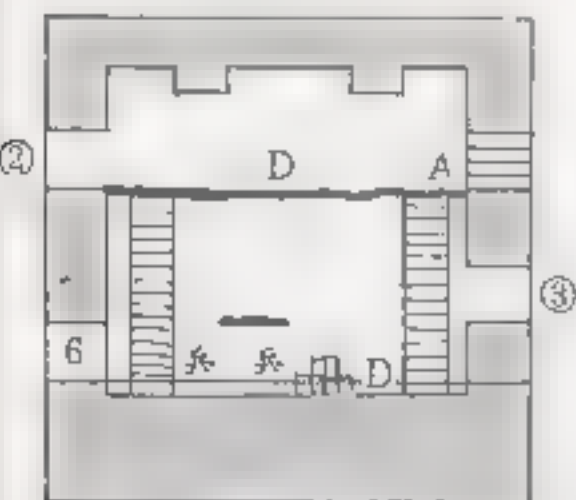
(2)第2畫面：先幹掉兩個兵，再臥著爬過去，就碰到第一個人炮，然後，就從一步步接近火箭彈，到達一距離時，火箭彈會自動射上去（此時你很靠近火箭彈，但卻不會被射死，此距離請自行摸索）。接著，你要從梯子的最左側爬上去，這樣才不會被第二道火焰燒死。







第3畫面：此處的火箭發射器只有一發，只要爬上梯子「引誘」一下即可，不過，要小心上面有一個兵會爬下來。



4)第4畫面 閃躲火箭發射器的方法，跟前面躲箭的方法相同，就是盡量將頭伸出，再趁機向左上跳，然後馬上趴下。

5)第5畫面 一出現就趴下，然後向右爬，到某處時（自己觀察一下就知道了），火箭發射器會被你引動，等在那裡吧！下方的一個兵會爬上梯子，此時，就被火箭彈 SHOT DOWN！好了，可以爬到梯子處了。放心，站起來吧，火箭不會發射了。爬下梯子，幹掉兵，再跳過那一顆引動性火箭（一定要用跳的），就一切搞定了。

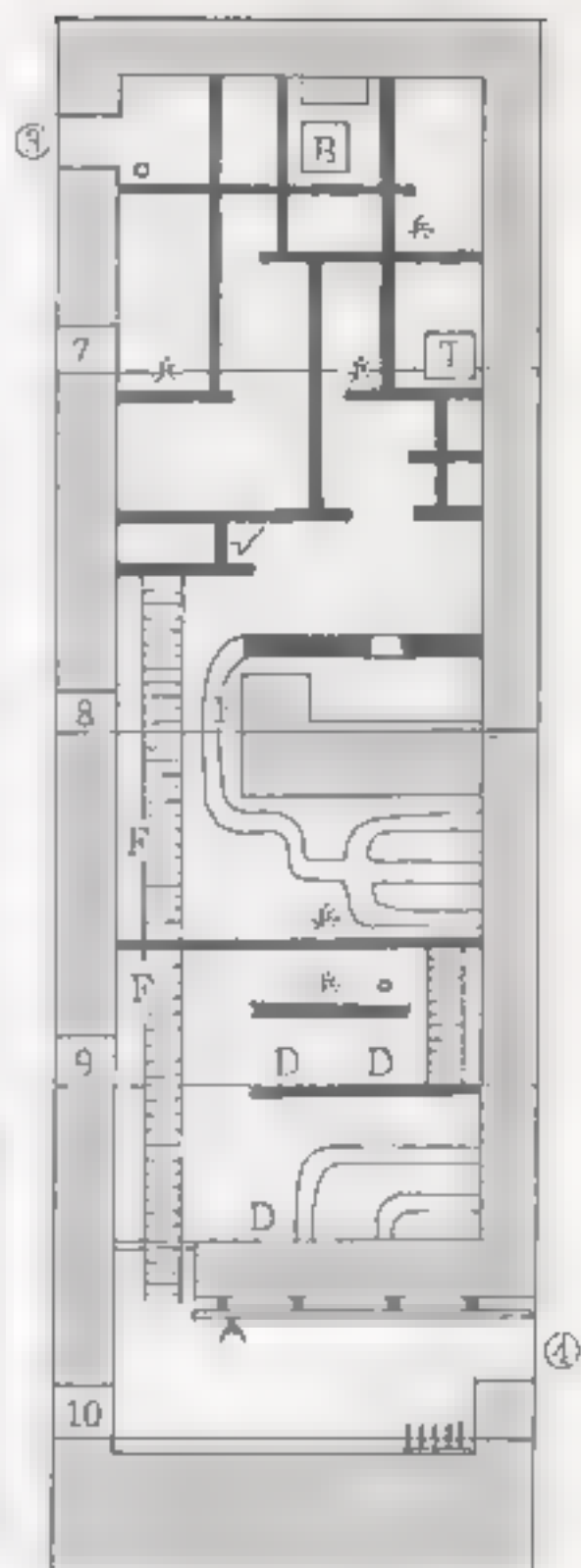
6)第6畫面：先站在「O」處，可將上層的兵引落至下層（自行嘗試就了解了），然後看好時機，趕快往下跳。



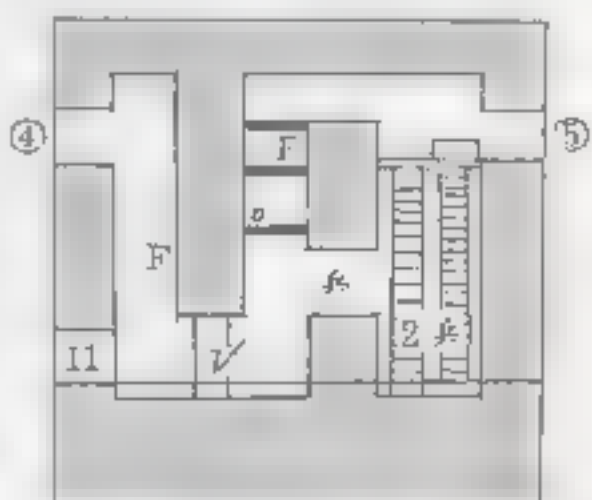
7)由上跳至第8畫面時，一定要站在窩心的管子上（圖中塗黑的部分），然後跳至「V」處，再從梯子的左側爬下，便可躲過火焰。

8)一到達第9畫面，若你全身已下到第8畫面的火焰之下時，便可緊按「X」鍵，讓人物向右落，即可避過第一道火焰，用炸彈解決兵，再往下爬，跳至「O」處，宰掉兵，此時，千萬不要跳過去拿梯子，緊按「Z」鍵，讓人物自然向左掉下。

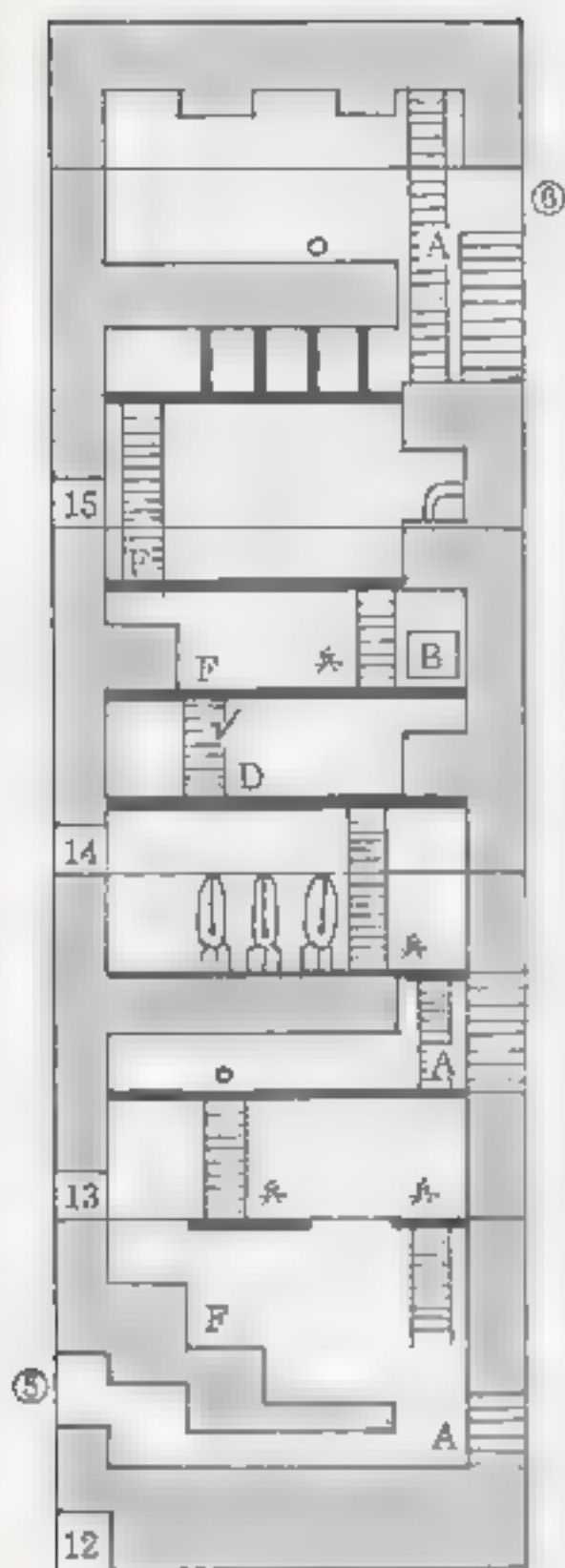
9)到達第10畫面，會有兩個兵和往火箭擺在那裡，不用它，直接從梯子下來，一落地，抓勾和傳送籃突然動了起來，小心！兩者皆不能碰，用跳躍即可通過。



10)11畫面，落下時一定要緊靠左邊牆壁。落地後，馬上到「V」裝炸彈，因為有一個兵會跑過來。然後，向右走，先跳上石頭，再跳到「O」處，然後緊靠左側，直接跳上去就不會被人燒到。







0012畫面：別急著走，先在窄道中等會兒。此時，上面的兵會被引落，你再把牠引至最下層。他被火箭射死了。好了，放心跳出去吧，別擔心，只要你一出窄道，火箭彈就停止發射了。

0013畫面：要小心火箭發射器，通過方法同前，不過這次一定要向左跳才能險險地避過。對了，到達「O」處後，不要等一下再上去，因為上面的兵會下來，等他被射掉之後，再放心地通過。

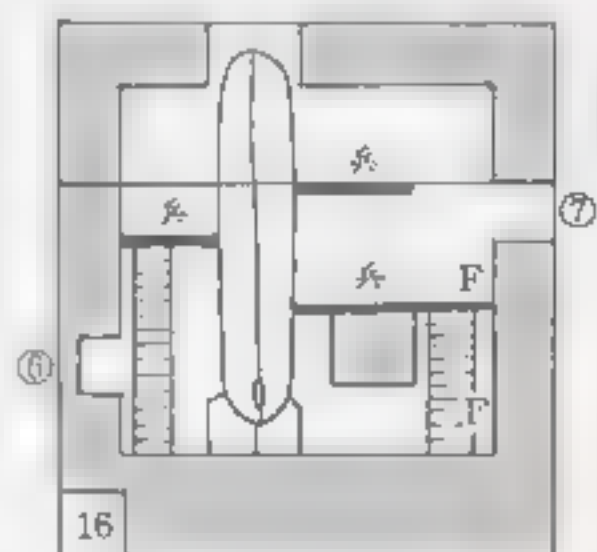


0014畫面：先跳上右邊的石頭，再直接跳上橫木（順便補充一下子彈）。千萬別想由「V」處之梯子爬上。好了，現在可以從右邊的梯子上去了，然後向左走。快到梯子時，用跳的方式攀住梯子，不要走得太低，否則會被火燒死，至於從什麼地方可以攀住梯子又不會引出火焰呢？那只有自行試驗了。



0015畫面：若你從梯子爬上去後，被引動火箭發射器的，那你自作聰明又跑到「台」上「O」處。

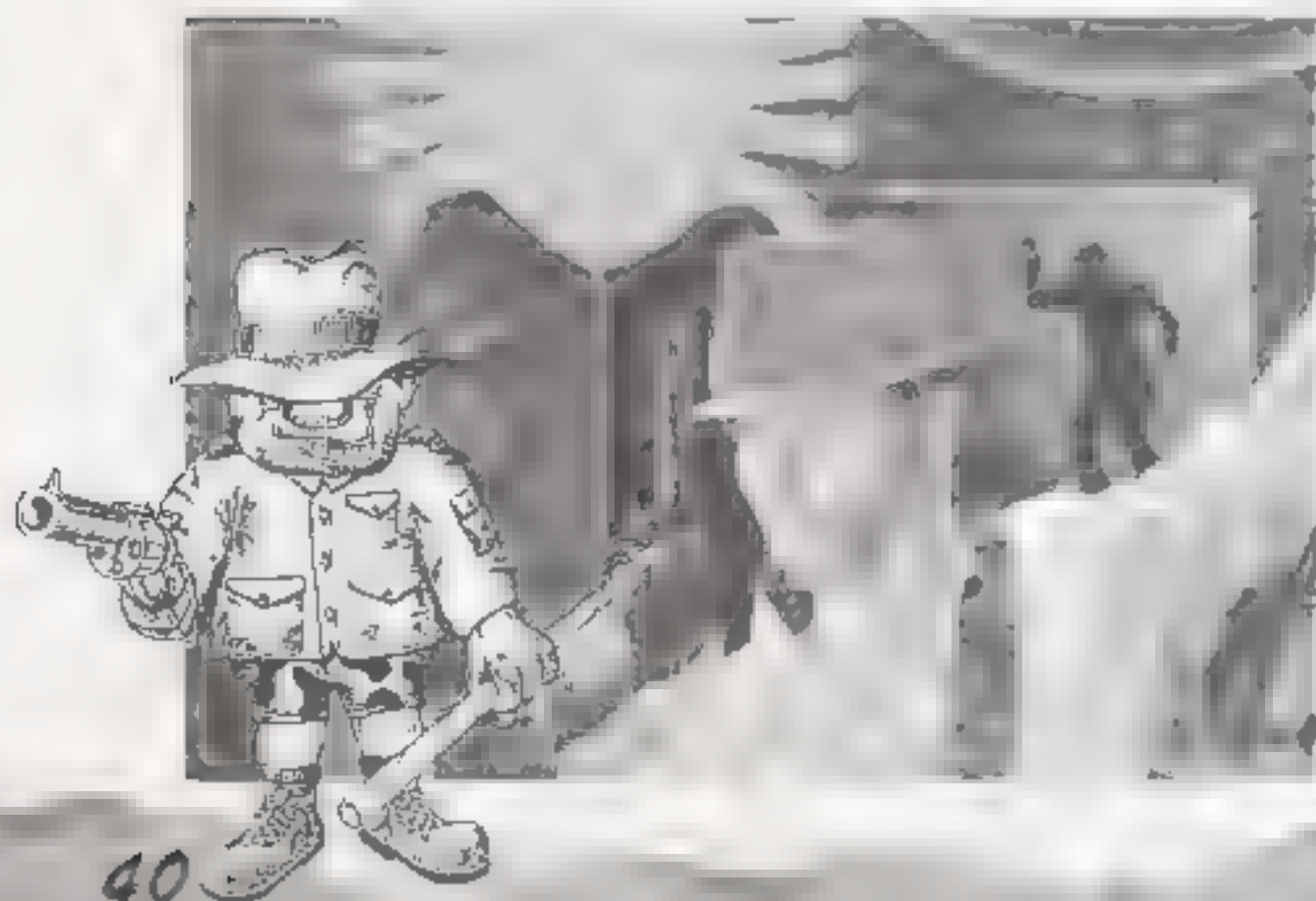
0016畫面：上方的兵一出現就會爬下來，幹掉他，然後爬上去，向右走自然落至下方橫木，宰掉兵，再向右走到適當距離，往右一跳就可以了。



0017畫面：馬上要站在抓勾上並跟著移動（中間有一段移動較快，要注意），如此才能通過下方的兩個引動性火箭（萬一你不幸落下，只有死路一條），等到達最右邊時，快跳起來，再左右調整一下使其遠離火焰，落下就過了。

0018畫面：先站在「O」處，等輸送帶一過，馬上跟著它跑，至梯子時，趕快下去，火箭彈、士兵都不必管，因為他們都不會傷害到你。站穩後，幹掉士兵，再向右走。

0019畫面：行徑路線前雖說明，故請參考圖上之標示。此畫面最後仍須站在抓勾上並跟著移動才能通過。





正高興間，忽然覺得奇怪，老皮他們為什麼知道出口？一色頭，老皮說：

「馬蓋仙，你，你，你，這證明你確有能力出這次的任務！」  
「老皮，你怎麼可以這樣？我的假期，……」



2020畫面，沒什麼大困難，只要在落下時，跳上跳過鐵木，派人派發利器就沒有什麼「卡」，頭部四個士兵，只要看好空檔跳上去，賞他們一顆子彈就解決了。

2021畫面，一出現就有一道門，好吧，用炸彈炸炸看，噯，怎麼無效？仔細一瞧，原來是炸彈，七步控制的，怪怪，怎會不見開關？我馬蓋仙左右查看，哈哈！原來開關就在「V」處。爬上梯子，放顆炸彈，注意，此時一定要向右走讓人物自然落地並站在原處，不然，等炸彈把開關炸毀，所產生的火花，會把自己殺死。

突然轟一聲，震得天搖地動，日無光，等一切平靜之後，我一頭，門已打開，馬上起身朝門走去，備接受另一個挑戰，誰知一走出門，竟然看到老皮和喬治，我才恍然大悟，我馬蓋仙已完成任务解救倫了。

## 這回該看我表演了

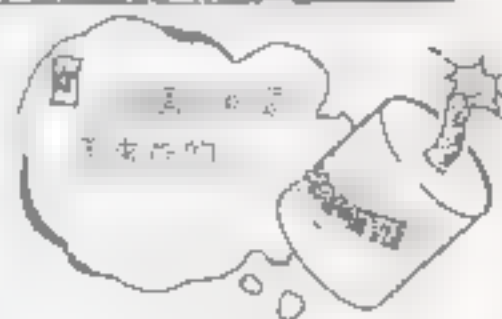
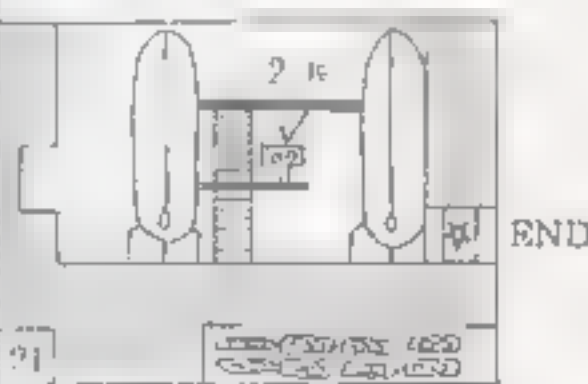


老皮，你給我記住，我誓回來救你馬蓋仙

「好了，別說了，馬蓋仙，小色頭，你，你，你，我回頭時，後腦勺「挨」了一記，就昏倒了。

醒來時，發現我竟被關了起來，而且身上穿著奇怪的衣服，口袋中還有一張紙條，上面寫著：

「你所在的國家發生政變，王位皇位並被公主嫁給他，你的任務就是解救公主並打倒叛賊，記住，你只有一小時，若你失敗，英、美的石油供應會短缺！！」



天啊！老皮竟設計我來當波斯王子，好，老皮，你給我記住，我



# 炸彈子



過關路線 過關路線 過關路線 過關路線 過關路線 過關路線 過關路線

第四十七關

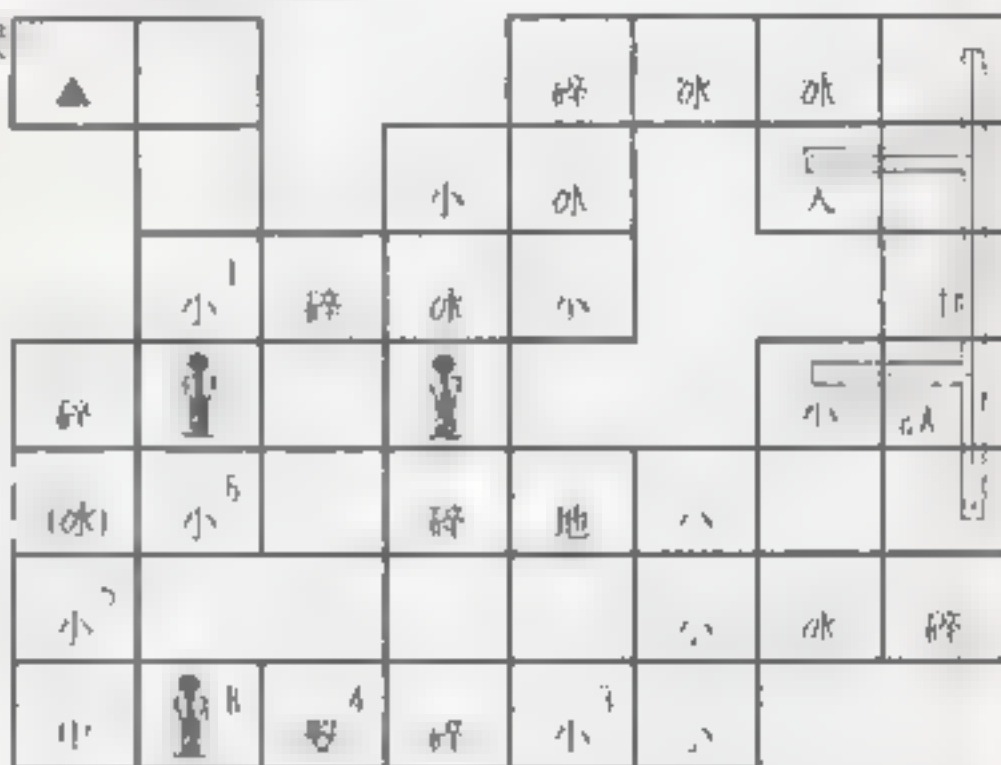
第四十七關

過關路線



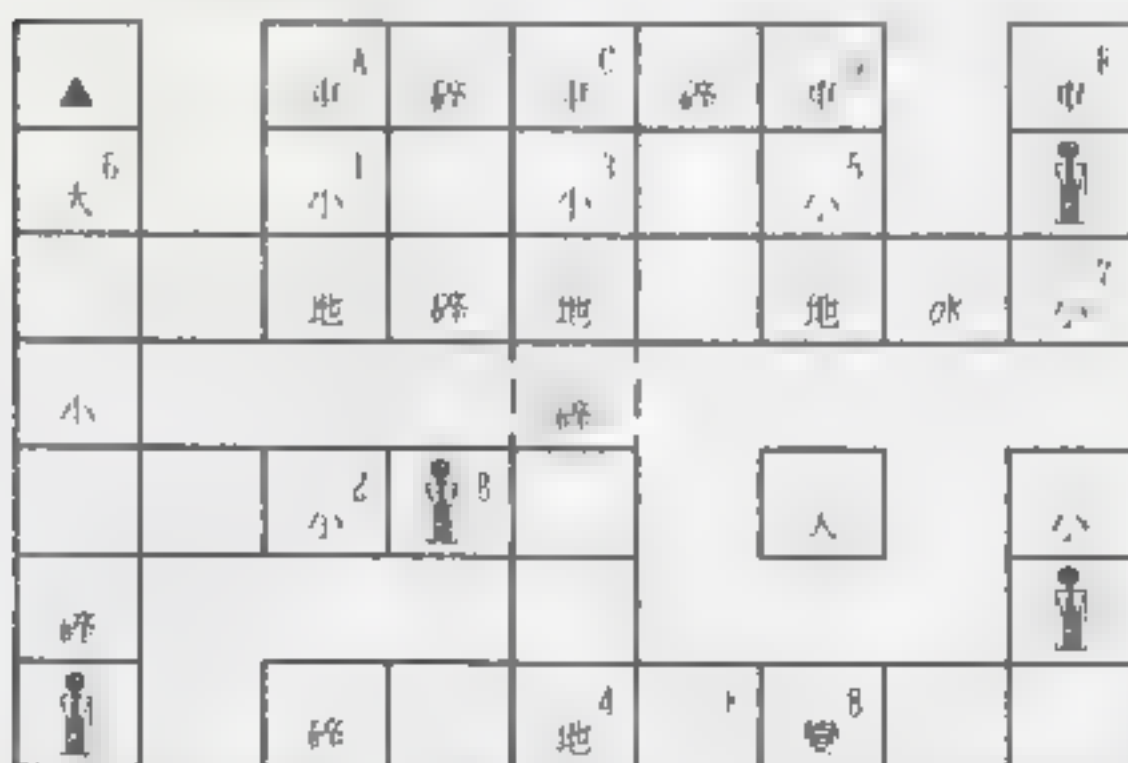
說明：▲表示起點，★表示終點。

扳動 A、B，爆破 1，進入傳送站 C。  
扳動 D、E，爆破 2，進入傳送站 F。  
爆破 3。



說明：爆破 1，往右走，將小炸彈移至 A，爆破 2，  
往下左方走，爆破 3。  
待變化彈變最小，爆破 4。  
扳動 B，爆破 5，注意巡邏彈，爆破 6。

第四十八關：



說明：B 爆，一啟動爆破車 A 去爆破 2，再自己走去扳動 B，走上去爆破 3，啟動爆破車 C 去爆破 4，  
走去爆破 5，啟動爆破車 D 去扳動 B，再次，再運轉爆破車 E 爆破左上方的 6。  
走去爆破，啟動爆破車 E 到 F 站，待變化彈變最大時，即刻將爆破車 E 移到 8。





# 後半攻略

／C.Y.R&馬爾寇溫

在六月號的第十五期軟性世界雜誌上，曾刊載過一篇「猛鬼逛街前半攻略」，不禁大呼：

英雄所見略同也。」當下連忙將數月前「破關」的一些資料找了出來，以饗讀者。而「破關」之後，為了達到與前半攻略一般的詳盡，於是只得又從頭玩了一遍，但終究遺漏了一些「以前到過，現在卻不得其門而入」的區域。所幸的是，這些部分對肉感 Freddy 並無太大助益。讀者們若是不信，就一起跟我來吧！

## 概 說：

猛鬼逛街之所以迷人，在於隨時隨地料不到的機關、物品與怪物，尤其是 Freddy 的突然出現更能使你由椅子上跳了起來，一顆心也差點跳了出去。美中不足的是，這個遊戲的趣味程度與非 Freddy 影迷對此遊戲並不感興趣。本攻略即是為彌補此缺憾

而產生。想要考驗自己智力、耐力、體力，此遊戲是絕佳的選擇。

首先，就請高中的朋友，更別忘了向 Freddy 擠一下「排列組合」的功力哦！

## 配備補充：

在接下來的冒險途中，你將獲得威力強大無比的冷凍槍及電光槍，其中冷凍槍可撲滅沿途火焰，讓你「快快樂樂的出門，平平安安的回家」。鬼魂、骷髏人、黃蜂怪只需一槍即能解決。而 Freddy，則需兩槍才可使其消失。此外，你還可獲得一個電池。冷凍槍一次需兩個電池，而電光槍更需四個之多！值得注意的是，在狹窄的通道中使用槍械時一定要看準目標，否則會損傷自己的生命力與彈藥。所以，在遊戲中，你必須要



# 第六層

LEVEL 6



## 第六層：

第六層：01至07號

01 02 03 04 05 06 07

01	02	03
04	05	06
07	08	09

10	11	12
13	14	15
16	17	18

01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12

13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24

25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48

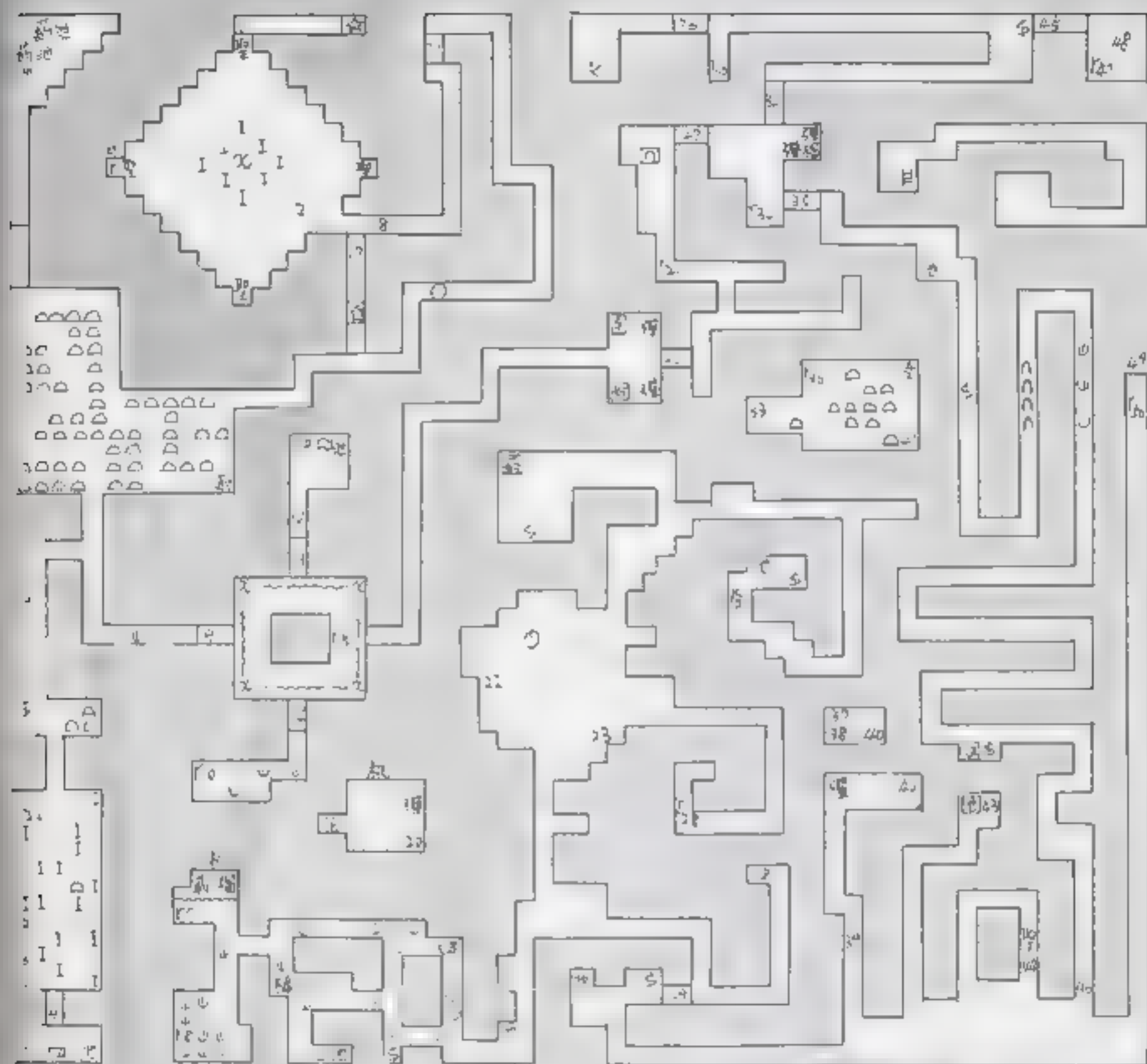
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60

61	62	63
64	65	66
67	68	69
70	71	72





# 第七層 LEVEL 7



呢？走至25，赫然出現了一造門，打開它，向左走進一個詭異的地方名喚「四季之室」。

板下開關15、9、13、14處的壁消失，而19則封閉。走進下方的「夏之室」，板下開關10，這將使「秋之室」中5處的力場消失，也就19壁上那段怪異文字的解釋。

往左走，向下方的秘室走去，這Freddy 手中犧牲者安息之所，

不過地上的屍體碰不得，有損健康。板下開關2、3可打開4，但骷髏人亦將蜂擁而至。

4下方秘室中 破產，算毀窗，因此打不打開4就全看你自己了！向上走進一個大秘室。咦？怎麼又停電了？抱歉，看看地圖吧！在這裏要是沒有燈籠的話，包管你怎麼死的都不知道。

繼續走到18時，但聞一聲轟然巨





審，菱形的密室居然被封閉了，同時  
 人也被傳送到12。怎麼解呢？6處有  
 個開關，扳板看吧！哇噻！竟沒用，  
 莫非是程式出了bug？此時看看旋風

病海，當真是天  
 可收拾！趕忙將位於四個角  
 般放至旋風與犧牲者間的四空位，並  
 扳下開關6，這一回可有效了，旋風  
 有失而出現了樓梯。

且慢！在下樓之前，還有解救同  
 伴的要務，此時11、17點已打開，若  
 你有在第七層的同伴，當可救他們脫  
 險。對了！到1處看看吧！此處是美

♀的祕室神廟，走至1可使你的生命  
 力再增加一段呢

## 第八層：

一開始須小心地按著1→5→1  
 →9→10→13→14→12→11→21→19  
 →22→20→25→24→28→31進行  
 ，否則到滅遍布的傳送點8會將你傳  
 送回起點處。

通過41時，你將接收到「你已破  
 壞了看不見的『超級原子熱線槍』」  
 （？），接著47可助你跳過許多障礙  
 ，直達59。扳下開關39，則40應聲而  
 開。在這層裏到處都是門，因此足  
 夠的編制與適當的選擇是必要的

尋找自動販賣機吧！忘了告訴你  
 ，從第七層開始，有些販賣機就開始  
 「不老實」了！有的會「吃錢」，有  
 的是「掛羊頭賣狗肉」，此話一點不  
 錯！遇到這樣的機器，只有看看你今  
 天的luck值高不高了！

35處有個力場，但抱歉的是，迄  
 今我尚未回憶起解除力場的方法。若  
 有朋友在本層中，可向左走向「製造  
 一探究竟。走至27後，29隨即關閉。  
 儲藏販賣機旁的28雖然會引起爆炸，



買足了綸匙，一路來到2處，可  
能至45。若綸匙不夠，則可由56回  
去再重頭來過。打開「耳」進入本層  
控制室。扳下51可使48的屍體傳送  
到49。如說56不拿呢？開52F萬  
萬不得，否則一切「恢復原狀」。  
「什麼意思呢？」就是向在本層中間  
的「耳」，救過的朋友。隨著「耳」一板  
「物歸原主」去了！

扳下54會使上方的火焰消失並同  
上現電池，另外43左方的房間也成  
上圖中的情況。開關55則打開48並  
中 Freddy 的攻击。進入左室打開  
56 48 57 58 物傳送到49 48 57

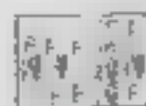
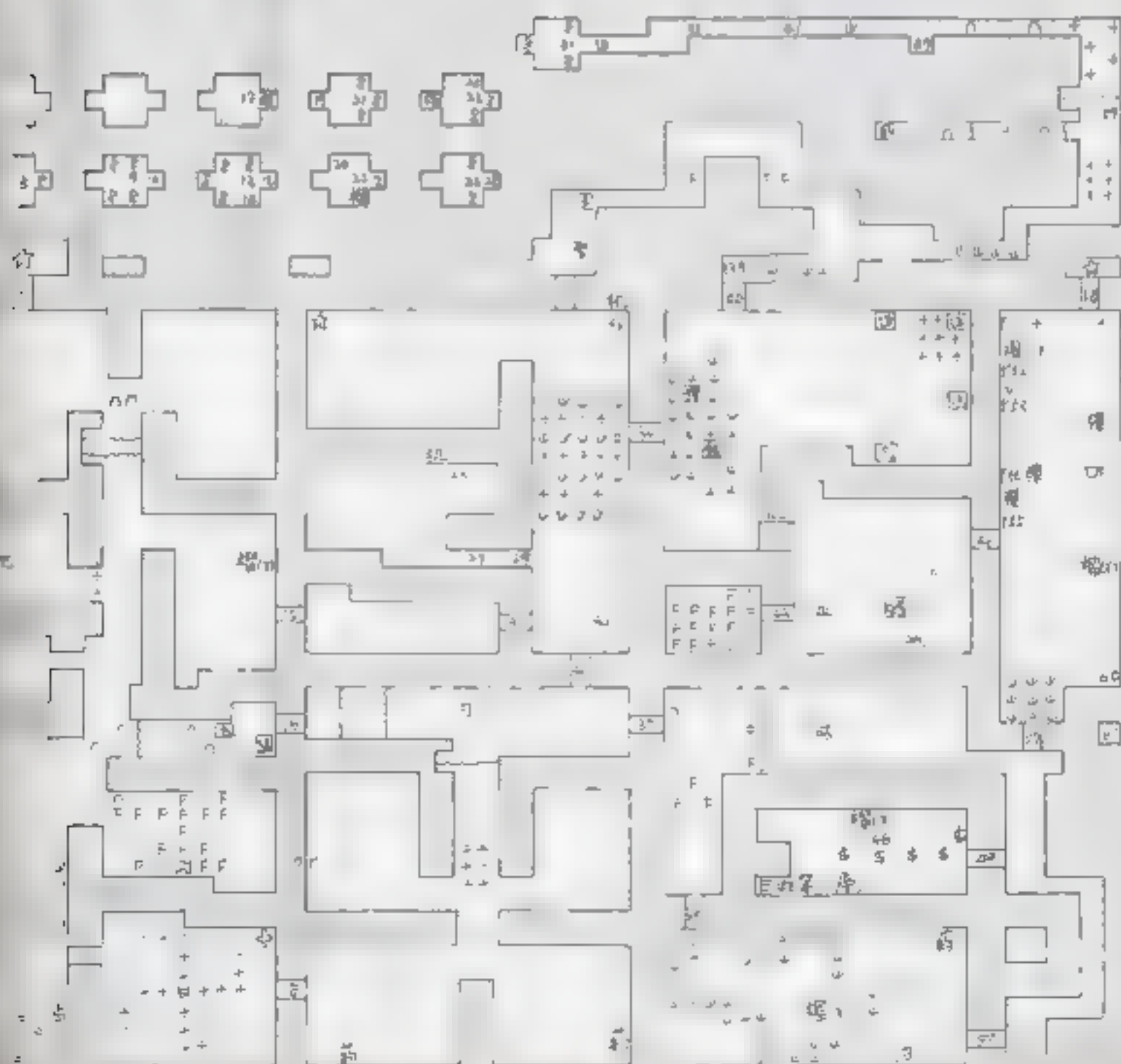
34。58上方的小房間中若有你的朋友  
，可不要忘了救他出來。

意記吳其松林先生「看見但卻  
進不去」的「第一層」嗎？本層中有  
個「第一層」的梯子正是前「波處」，當  
然，若有朋友在第二層才值得下去！  
從第一層1來也。現在46一再通向  
第九層的樓梯。進吧！樓梯附近有交  
十字架，「非常非常的重要」！記住  
這句話。

不驚死歟呷摺來

## 第八層

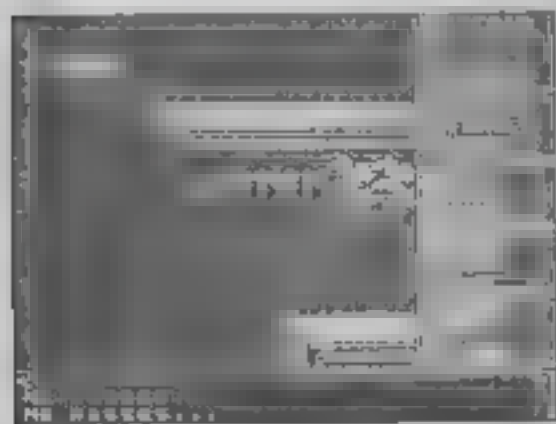
LEVEL 8





## 第二層（補遺）：

走到1處可打開2、3。朋友是一定要救，但 Freddy 的帽子拿不拿呢？嘿！嘿！嘿！



## 第九層：

這層的傳送點實在有夠多。在18處，身上的鑰匙會自動取走，並拾起右邊的鑰匙打開23。21可將你傳送至8，但14會使你回到22。走到9處，10處的牆壁自動消失。

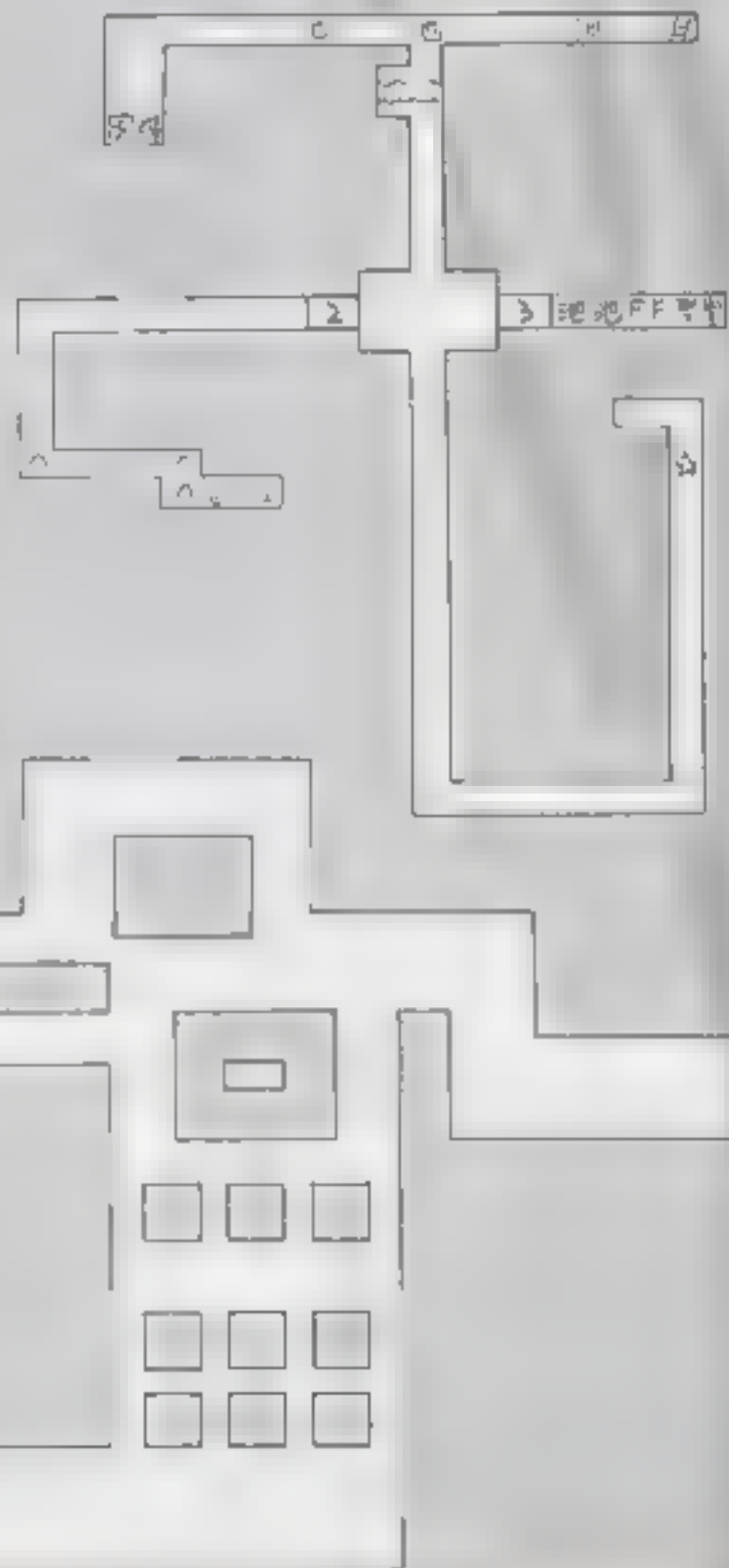
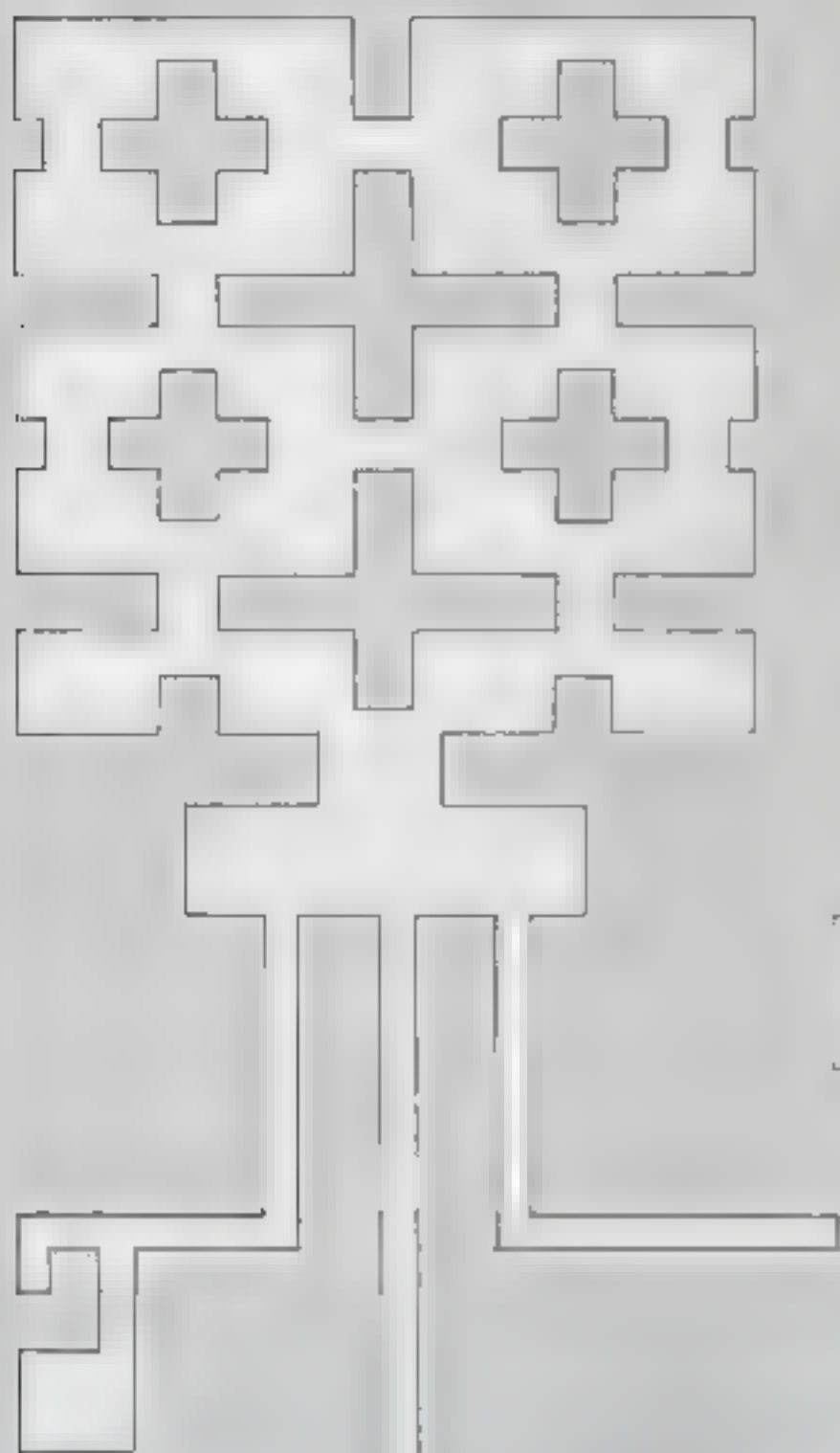
此室內的傳送點功能為：16→2，19→17，1→15，11則使12消失。接著的一片火海中，24可傳送你至29，但為數眾多的26又可讓你回到24。

過關的方法是勇往直前，只要未標示26的火焰一經碰觸皆會消失。切記！不可使用冷凍槍滅火，否則將找不到正確路徑。走到31，則32將自動而開。扳下30會使上方的火焰消失。

在已舊的工廠，開路時，打開第二道門，可由25→118，但121會將你傳回27。121則可打開107。扳下108，再扳84、85，由76直98，1

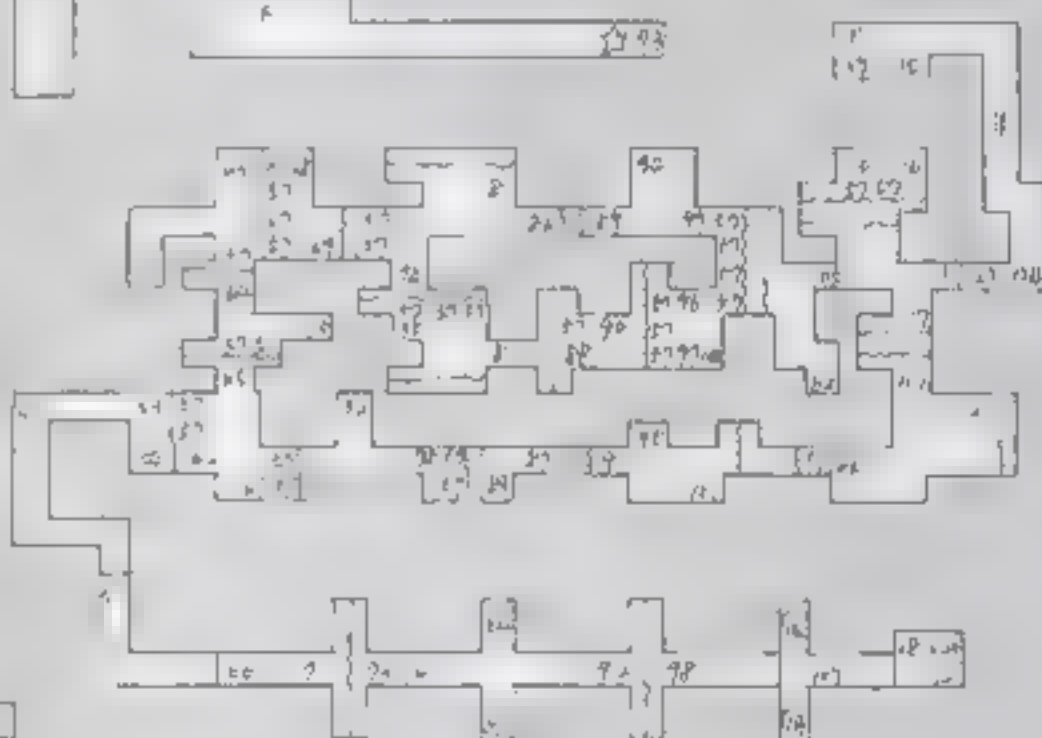
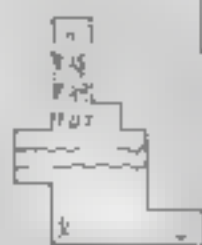
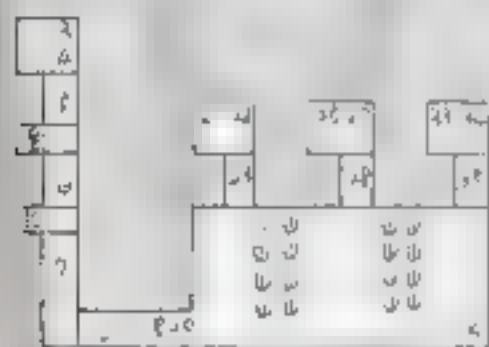
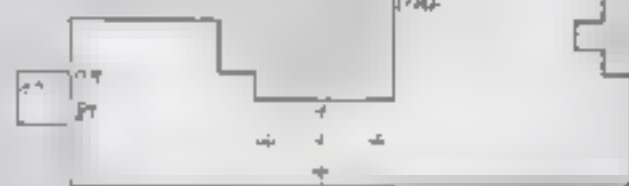
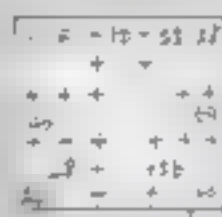
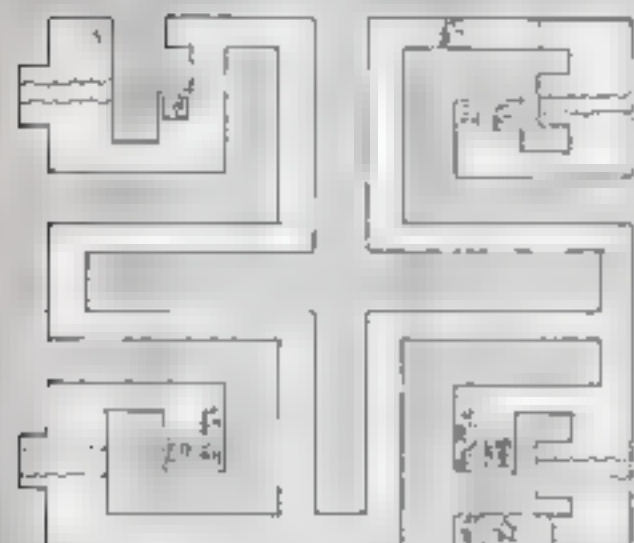
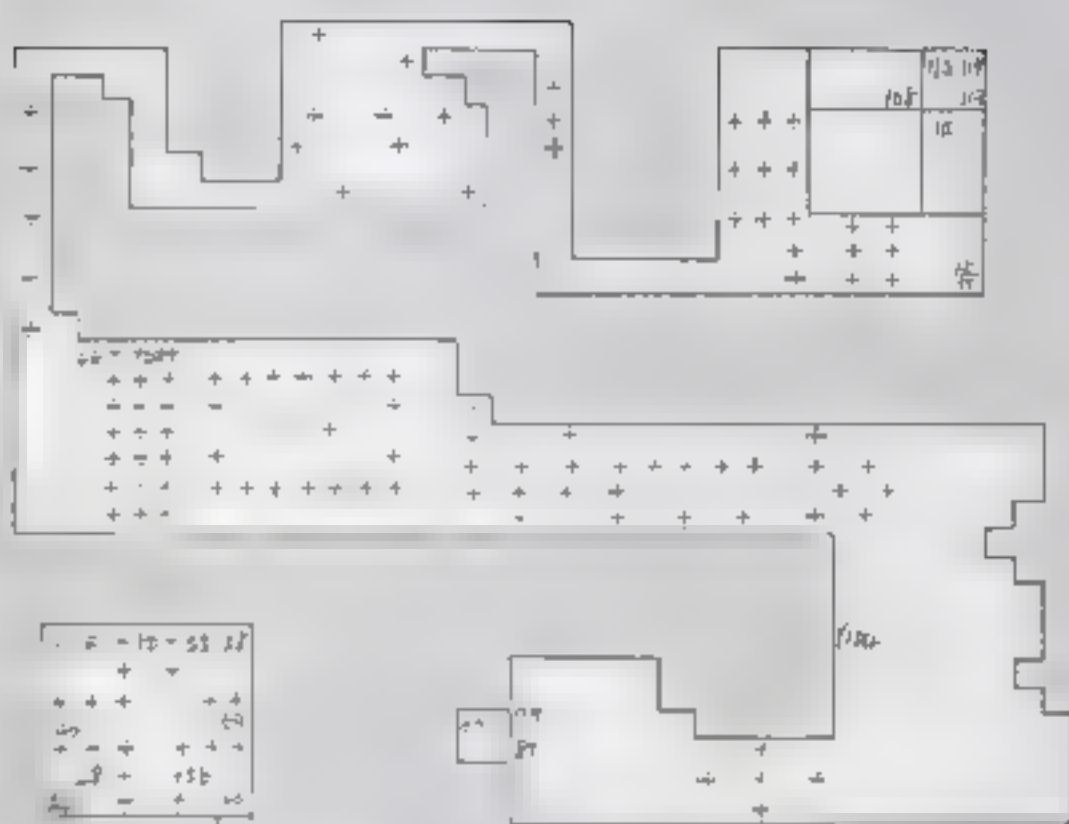
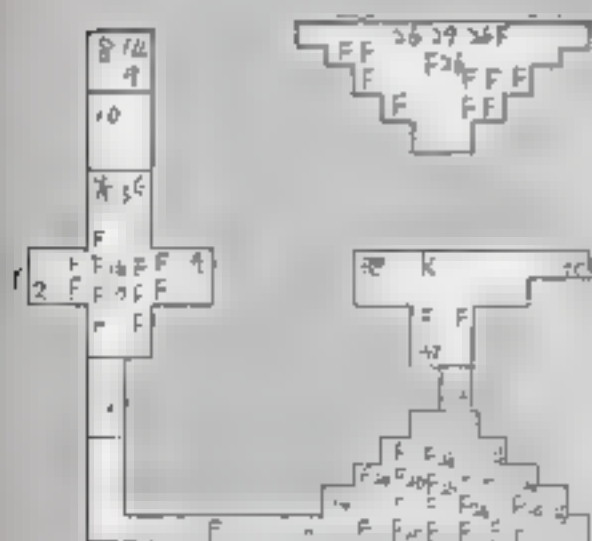
## 第二層

## LEVEL 2



# 第九層

## LEVEL 9



其按下102、103，則76會將你傳至71。此時要回頭亦無方法，因為73會將你傳回71。走到66，出現51通道。

接下來的一段，是對你記憶力與心的最大挑戰，稍一不慎，就會由51被傳回45。正確路徑是：54→90，90→78，72→63，52→67，65→123，106→105，111→83，87→69，88→94，99→75，82→91，101→81，74→96，87→70，64→110，116→124

，沿途其他傳送點功能則是：62→53，117→78，89→123，95→67，86→69，100→75，122為力場。

好不容易走過了124，初見羊頭守護者擋住去路，不由分說，兩下將它解決。可別踏上115，否則傳回53，你只好重頭再來了！由109傳送至37，底下有一個開關。扳錯開關會被傳回124再與羊頭守護者決鬥。39才是正確路徑，亦可同時將下層的電

流關閉。

還是老話一句，由41傳回20前，別忘了拿鑰匙。在進入第二道考驗前，建議你到第八層買兩顆手榴彈，否則……進入35後，由33→112，同樣的，119會使你被傳回34，而113則可開啟108、114。

通過重重障礙，到達46時，會使49處的障礙物消失。再走往最裏面，將手榴彈安置在79、80兩處，輕輕扳





下104，則見原來的79、80蓋作出了一個大洞。走到77可傳送至42。

此時時間為04:30，若由47→44，39→42，48→58，55→60，56→50，扳下43則61處出現通道。拿了鑰匙，或許還可救回一朋友，再由93→70。若這兩個考驗你都已通過，那麼7處就會出現通道。

到了4處，最早會告訴你，若再向前一步，就不能再回頭，心一橫，告著「七匹狼」，大步向前邁進。由3→13後，若你設在本層有未救出的朋友，也可按圖索驥地尋找一番。

看到樓梯了嗎？下面是第十層，也是本遊戲中最奇怪、最差的一層。

## 第十層：

你正位於一特殊狀的巨大室內，this is the place where time will stop! 時間還會「轉動」呢！拾起 Freddy 的帽子（若你忘了拿第八層的，則將遺 Freddy 的帽子放於38處，此命必休！）。走到41，但會被傳送至41。再走到51的刀山上，此舉不但毫髮無傷，且將你傳至42。

扳下開關，使44的火焰消失，接著由43傳回47。44的火焰消失後，即可通過而走到下方。扳上49、50後再扳48，可使你被傳送至19。但若你是一陣亂扳，一旦出現48、49、50皆向上的情況，地面就會出現一排刀山，經過後又隨即消失。

傳送至19後，可利用身邊的武器或帶有攻擊性的特殊能力挖掘牆壁（有些地方例外），接著將 Freddy 的帽子放置於38後向外離開，你將被傳回起點。

向右方販賣處處走去，可看見有如數字5的火塔排列？若時鐘並未指著兩點，則將64、65扳成皆向上的狀態。這時出現2字形的火焰，傳送點

68也隨之出現。經由68可傳送至38。

等一下！可別忘了拿 Freddy 的手套！將手套放置於70，其大略情形，與38相同，（64向下、65向上出現「3」，64向上、65向下出現「4」，64、65皆向下則出現「5」，再度回到起點，這次向下方再探個究竟。

由62→58，將54、55扳成54向下、55向上的情況，61才將你傳送至67（若54、55皆向下，則由61→59）。扳下開關，可使你待會兒不會從68被傳回56。接著由右方64處的旋風回到

再由62→58，將開關扳為54向上、55向下，此時的61會將你傳至69，接著由60→71。扳下74會出現火焰，可傳送你至74，但同時也出現了一堆怪物。

進入這樣狹長走道後要做什麼事情，我也不太清楚，只得在75傳回起點。在這裏特別提醒的是時間的重要性，例如64、65的部分就只有在5點之前完成（因數字只到5）。而連同待會兒的所有工作則須在12點以前完成，否則化為一條大蛇出現的 Freddy 將出現攻擊你。更要命的是，你永遠打他不死，而只有眼睜睜看著生命力耗盡的分兒。

接著的一段是最麻煩的一段，請讀者按圖索驥去做，若走錯路、扳錯機關，一切努力將前功盡棄，想再達成目標，可真是前途茫茫！

走至36，則34消失，但到了25後34又出現。扳下10，則9消失，接著扳下8使24消失。扳下7後，螢幕出現指令：建立南北向牆並使東西向的牆消失後，再回到此地。啥米意思？繞逆時針方向來到23，扳下開關可使11消失。

接著由22→39，此時發現36出現了開關，扳下開關，則6處聲消失。扳下12使24關閉後，再由22回到39。

5 當扳下36使6關閉。再扳兩次12使10關閉。並由22→39。

走到37後，35消失，而到了27，5又出現。再由22→39，此時37出了開關，扳下開關使5消失，接著1使28消失後，由12走到27，則20失（若由27走到12則20出現）。

第7步驟是：扳下29使13消失，最後13消失。扳下36，進入後再由10→25，使21出現。再由22→39，扳進入後扳下31使16、17間的牆消失。由25走到10，使21消失。

接著的步驟則為：扳下17使15消失，扳下18使32消失、扳下12使26消失，扳下10使9消失，由10走到25使1出現，從25經32、18以順時針方向

到達12（以免破壞「格局」），由12走至27使20出現，再依剛才的順時針路徑由32經32、18走至7。

扳下開關之前，請對照圖形是否如附圖。若是，則扳下開關後將被傳送至33。將十字架放在4處，並拿走那把鑰匙，這就是「X」的起點。

至上方扳下46（若任務未完成則扳不動）以傳至40，將可用資源搜刮完後走至45，此時教皇告訴你：救了幾個朋友就能擁有幾分力量。你是否會因所有朋友都離西後卻仍來Game Over而沾沾自喜？在這裏就可看出你的功力高低了。

路上52，也就是到「X」處後，

你將被傳送至起點與鬼面蛇身的 Freddy 進行最後大決戰。偷偷告訴你一個秘密，若使用特殊能力需67次才可消滅 Freddy。祝你好運！

## 後記：

「邪不勝正」適用於現在的你們嗎？在我消滅了 Freddy 後，只見 Freddy 那著名的鬼屋矗立眼前，耳邊並傳來一陣單調的 PC 音樂。教皇提醒我：沒人知道 Freddy 何時會再回來，只有好好地守護著這條曾經腥風血雨的街道。

正當我被感動得一塌糊塗、痛哭流涕之際，卻不料一碰鍵盤，卻跳回了 DOS 了！天啊！好爛的結局！不過原作者能在兩張磁片裏，寫出這麼多的腦力激盪，我們就不要太苛責他了！你說是嗎？咱們有緣再見！

# 第十層

LEVEL 10





# 異形神殿 攻略(上)

Lord Jean

可以打開右側或左側的小門進入異教徒的墓穴 (Infidel's Tomb)。

到兩個蛇頭，先不理它，進入隔壁

各位玩家好，我是 Lord Jean。大家或許會奇怪，我為什麼撈過界跑來玩冒險遊戲呢？因為異形神殿是我所看過最詭異、最匪夷所思的遊戲了。不論是故事、操作方式都獨樹一幟。還有一點，即人不談這些，我們趕快進入正題吧！一進入遊戲，你首先要面對 5 項嚴苛測驗。只要一個步驟錯誤，主角可就死於非命啦！一開始，測驗使者會扔給你一個物品，這個物品就決定要進行的測驗是什麼，以下會一一介紹。每當完成一項測驗就可以取得骷髏頭，將它交給中央大廳內的守衛，就可以將手上的物品換成另一項測試所需的工具。

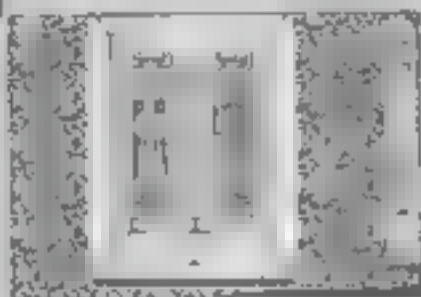
測驗一：牆牆 (The Wall)

所需工具：匕首 (Dagger)

解法：當你進入這一關時，在畫面中央可以看到三個三角形。用游標去按它，中央的閘門會隨之開闢。你要一直交互嘗試按那些三角鈕，直到中間三角鈕亮起，而中央閘門是隨着的情形出現。如圖此時就

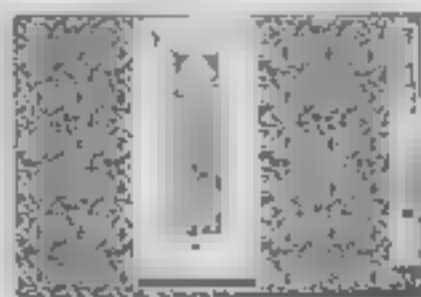


按牆面上的三角鈕，知道有門出現



牆上有個孔，像匕首插入，東西。

爬上台階 (將游標移到 Step 處，按鈕，選 Climb On 指令) 將匕首插入槽孔 (將游標移到物品欄匕首上，按鈕，選 Put In 指令，再將游標移到槽孔 Slot 處，按鈕)，還會使整面牆翻轉到另一面。取回匕首 (游標移到畫面右上圓球，按鈕，指到匕首，按鈕，選 Take 指令)。進入走廊，如進入中央大廳 (The Master's Orbit) 就重來，直到進入一小室 (約 1/15 的機會)



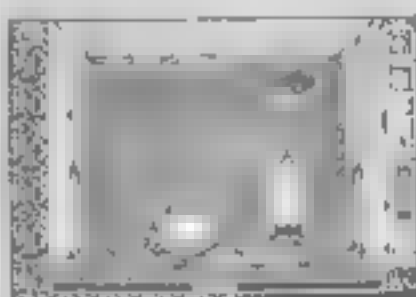
若蛇眼亮起，

將游標移到畫面下方的小洞 (A Deep Cavity)，按鈕，選伸入手臂 (Stick Your Hand In) 指令，就可拿到第一個骷髏頭。

測驗二：雙子星 (The Twins)

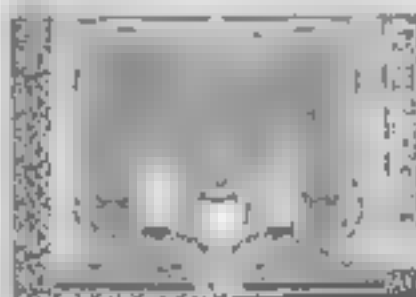
所需工具：金杯 (Goblet)

解法：當你進入這一關時，可以看



頭是可開的蛇頭，灌水進去試試

房 (The Source)。可以看到一個蛇頭泉 (Fountain)，先爬上去



蛇頭泉，灌水進去試試

(Climb On)，再檢視它 (Inspect)，發覺蛇眼有些奇怪，按下它 (Press The Eye)，蛇嘴吐出一道泉水，用金杯盛下一些 (Fill Goblet)，爬下蛇頭泉 (Get Down)。回到有兩個蛇頭的房間 (The Twins)，打開左邊蛇頭 (Open)，灌入泉水 (Empty)，浮出一個骰子 (Dice)，拾起它 (Take)，打開右邊蛇頭 (Open)，放入骰子 (Put In)，聽到咔嚓一聲，現在你可以由畫面中央的門進入另一個房間 (Who Will Be Saved?)



怪異的房間內，許多手伸出來，不知要把你什麼

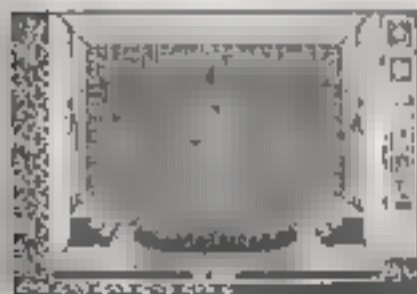


，進入之後，可以看到畫面中央的三角形內有許多手，可以拉上或推下，但不知有何用途。在牆上有個蛇頭，按下它（Press），聽到隔壁房間有聲響，進入右方的門，發覺回到了蛇頭泉，但地板上的石板卻突了出來，共有六個容器，只有一個內有骷髏頭，其他都是有毒的，你必需打開其中一個，開錯就死了（Lift）。最好先存入遊戲再選（遊戲並未提供其他線索指示該開那一個，據我測試結果，好像是隨機設定的。

### 測驗三：圈套（Noose）

所需工具：燈（Lantern）

解法：你進入房間之後，可以看到一個人站在中央台子上，頸部套著繩子（若沒有燈會漆黑一片）。爬上左方繩子（選 Rope，選 Grab Hold），右方繩子會斷掉。解開那人的繩子（選上面那條繩子 Rope，再選 Take），誰知那人卻乘機攻擊，結果自食惡果，掉了下去。



吊在繩上的人會攻擊你

壓下左方的橫桿（選 Lever，再選 Push），檢視凹處（選 Hollow，選 Inspect）就可以拿到骷髏頭。

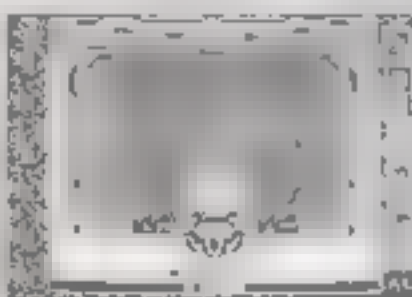
### 測驗四：深淵（De Profundis）

所需工具：繩索（Rope）

解法：一進門你就會看到一個怪物沈入酸液之中。先等待一下（Wait 指令），天花板會出現一個鉤子，將繩索投擲上去。（選 Rope，選

Lass，再選 Vertical Column），再等待。原先你所站的地方會縮回去，若沒有先吊在鉤子上，你會死在酸液之中，又等待（Wait），那怪物又會浮起來，跳到牠背上（選 Granite Monster，再選 Jump On It），取回繩子（Take Rope）

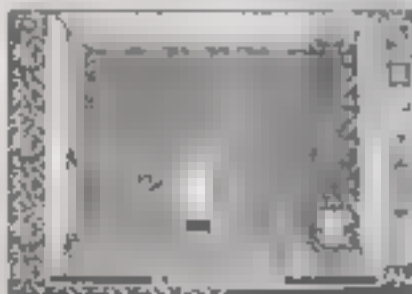
那怪物會載你到骷髏頭。



### 測驗五：蜘蛛夫人（In The Scorpion's Presence）

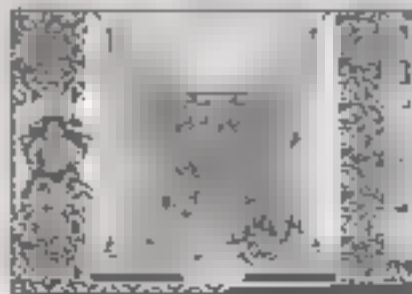
所需工具：石蒼蠅（Stone Fly）

解法：進入房間之後可以看到右方有銅圓盤柱（Statue），向它祈禱



進入蜘蛛夫人房間內，需向怪異的銅圓盤柱祈禱

（Pray）就可打開中央的門。進門之後就可看到蜘蛛夫人，要先爬過



能看的蜘蛛夫人

蛛網才能和她交談（指到 Web 處，再選 Crawl 指令）。將石蒼蠅給她（Give Stone Fly），她會要求你親她，拒絕（Refuse）。將石蒼蠅給藍色的蜘蛛（Give Fly

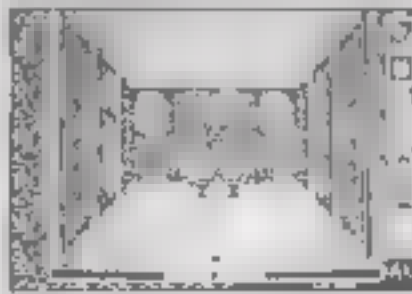
to Blue One），可以得到紅色蜘蛛（Red Spider）。回到原先房間，將紅色蜘蛛塞入圓盤柱（指到嘴，選 Rad Spider，選 Put In 指令，再指到嘴 Open Mouth），圓盤柱底下的門會打開，有個傢伙會把頭伸出來，不要理他。直接進入密門（選 Trap Door，再選 Pass 指令），就可拿到骷髏頭。

當你把第五個骷髏頭給守衛之後，測驗使者會出現，給你一個奇怪的蛋。帶著它走進走廊上外圍有個守衛站著的通道，把蛋給他看（Show Egg），他就會讓你通過。進入中央大廳（Concourse）後，進入右下角的門（Dreams of Slime），守衛會攔住你，把蛋給他看（Show Egg），並答應他的要求（Accept）就可進去。進入房間之後，找張草席休息一下（選



躺在草席上，面對最終的命運

Mattress，選 Lie Down），遊戲就結束了。



成為草席上的犧牲者，難道這就是最後的下場？

P S：你是否覺得結局太悲慘了些？想看看是否那個地方不對了？不告訴你！下期再說。

☆





# 泰坦風雲

## 完全攻略



SAM傅瑞勛

泰 坦風雲是個「介紹易上手」的角色扮演遊戲，沒有任何謎題困擾遊戲的進行，但不知是筆者英文程度太爛，抑是遊戲製作者有點「啊嘸」，劇情只看懂三四成，所以底下的任務部分或許不很有趣，但你玩了就知道。

### 一、練功與賺錢

話說湯姆·傑克蘭(Tom Jetland)今早在軟體世界本棚前踩到「狗屎」，接著便駕著探險太空船來到了泰坦(Titan)——人類太空中的前哨站，但太空船不幸kiss一個姆指大的碎片，湯姆順利地逃到普羅敏斯(Primus)，但太空船卻筆直墜落到多拉星上，替泰坦增加了一個礦坑。Tom為了償債，只得同登調查普勒希紐(Proscenium)的巨變。

一開始，Tom在交誼廳裏，而你正操縱著他的未來！先加入隊員吧，起初只能加入一個人，而後只要你提升屬性或學習技能一次即可再加入一名隊員，職業建議選 Marines，因其有 auto 等頗重要的技能，屬性方面，魅力、智慧越低越好，教育程度不要太高，其他三項屬性當然是越高越好。不過日後可憐，倒手 / 甲太在意。

出了交誼廳，往西北方行來，進入賭場，此時請注意舊改是否已關，否則賭上一天一夜賺不到一萬元也不稀奇，建議派 Tom 玩宇宙寶樂(Cosmic Keno)，如果你要派其他隊員，最好先預設好將已打過一場仗，否則等到 Tom 賞和他分錢時，你就知道閉門羹的滋味了，原因是新加入的隊員不信任你，必先共患難後才能同享樂。回到正題，起初 Tom 只有 500 元，賭注任君挑，筆者建議 1 元，以免賠光，下注 4 或 6 個數字，找個東西壓住 [Enter] 鍵，這段時間即是你的 free time，以後可逐步增加賭注，筆者的習慣是 10000 元以上即下注 20 元，6 個數字。依此步驟 5 分鐘約可賺一萬元（如果你的電腦是 AT 的話），直到賺夠二、三十萬就神祕有餘了。

填滿了荷包，離開賭場後別忘了存進度，順便把儲存方式改成戰鬥後自動儲存。接著坐捷運到普勒保尼(Progeny)練功，理由有二，第一，其他二個城都有會主動攻擊的人群，對初期冒險者不利。第二：在此城練功時常去的地方很集中，像醫院 War game Room、武器店等，免受奔波之苦。

到達之後，去購置目前最好的護甲及槍類武器，別買能量劍，雖然比 .357 手槍貴，但畢竟槍射程遠。接著即可找人群打架，大致說來：citizen、beggar、women、children 最好打，police、soldier、medic、romad 不好打，hit man 和 hunter 最難打。在遇到人群時，你可以選擇不出手，但有時別人會主動找你麻煩，像是被通緝時遇到 police 你可就倒大楣了，不過在進入戰鬥狀態後，你還有機會溜跑，倘若不幸失敗，只得撐過一回合，等待下次機會。

有足夠經驗後，先指派一名隊員學 programming 技能，直到能成功切入主目錄及主目錄中的 War game Room 學員名冊，現在，你可以大步邁入 War game Room 了。進入 War game Room 後先學戰鬥護甲技能，因筆者尚無法確定護甲技能高低是否影響防禦力，所以要學幾次再決定，其餘經驗可先學 auto 技能，直到可用 Part beam 武器為止，別忘了去護甲店買 Battle Armor。

接著，建議先學醫療技能（當然是去醫院學）直到能使用 Med kit（分 A、B、C 三級）急救用品為止，若在學醫療技能時，螢幕顯示

「你的能力不夠，必須提升能力才能繼續深造醫療技能」，去綜合大學提升教育程度再回來學，直到能用這種不限次數的急救用品為止，如果隊伍中有任一人擁有且能使用它，在戰鬥以外的任何時間，你隊員的健康狀況一定是最好的（死了除外），帥吧！

接下來，你可以學 throwing 技能或提升屬性，不過由於屬性總和有限制，請先三思，建議先練敏捷，至於力量、精力其次，其他屬性隨你使，而其他技術如 arc gun, rifle 等都可免了，徒費時間罷了，原因是攻擊性武器最強又不會消耗的只有自動武器和飛彈發射器，你總不能對敵人說：「停火！我先去買武器吧。」！

最後一點請注意，若在戰鬥時交給電腦控制，當你的隊員情況危急時，電腦會自動使用急救物品，不過偶而也會陣亡（敵人太強的時候）。若由電腦控制，好像只會用槍類武器。若你欲自己控制，請小心，當前面有隊員擋住時，千萬不要開火，尤其在使用投擲類武器時，除非你想讓敵人輕鬆一下，看著你自己人打自己人。

## 二、拯救泰坦

點打點去救來，先找個終端機玩玩，每一項都看一看，可別偷懶，我說什麼，你做什麼，要不然你玩不下去別找筆者。回到正題，當你把終端機翻遍後，除了從廣告、信件得到資料外，也發現主目錄某些選項的特殊功能，列於下面。至於主目錄其他的選項就自己研究吧！

Mine Closure：打開礦坑。

War Games Roster：讓你能進入 War Game Room。

Police Records：消除你們的犯罪記錄（殺人並不算犯罪）。

Speeder Reservations：拿到 Pass Card 限用一次，可免費乘車。

Tuner：此選項需有較高的 Program-

ming 技能才會出現，可學得 Golum 護甲技能，至於 Golum 護甲嘛，多找些 Police 打打就有了。（只有切入此選項的隊員才學得到 Golum 技能）

接著去警察局查詢罪案，請注意你的記錄是否清白，否則請準備好保釋金。出了警察局該去那裏呢？去修理店（Repair Shop）逛逛吧，沒想到 Primus 城的修理店不收你的紅包，沒關係，去 Progeny 和 Parallax 城的修理店拿紅包，果然問到訊息，等到你把這兩城的修理店（六個左右）都問遍了，所有有關任務的資料也差不多齊全了，準備正式冒險囉！

根據在 Progeny 城中一間修理店所得訊息，我們先到 Parallax 城的戰技訓練中心（Combat Training Center）並依店員所言帶綢緞，沒想到戰技訓練中心的職員信以為真，搬出他們的壓箱絕活：Golum 技能訓練，只可惜貴了點，要不要碰你。

回到 Primus 城，按著廣告所逃到武器店（Munitions Store）找 Cybil 談話，她要我們幫她去找一個盒子。既然有酬勞可拿，當然義不容辭囉！根據 Cybil 所言，出城向南隨便逛逛，直到出現流浪者（Nomad）送你一個 finder。隨著 finder 的指示在城的東南方停下，使用檢查附近地區（Examine this area）指令，可是——沒有工具可挖！只得回城再設法。

對了！說不定礦坑有工具，利用終端機打開礦坑，進入後請注意，有時會碰到坑洞，若過不去可改變隊形即可，不過有時坑洞剛好路中，可改變隊形成 L 狀，讓前面的人先過，再改變成 T 狀就能通過了（此指隊伍朝北的時候，請自行體會）。在一條通道的盡頭找到了我們最需要的 Mining laser，即刻回到城中，出了城，在相同的位置再度 Examine this

area（請記得先學 Mining 技能，雖然筆者不知道不學會怎樣），果然找到一個 box 且發現一個向下的坑洞，毫不猶豫地跳下去。

進了洞口，發現這原來是說明書最後兩頁所附的地下迷洞地圖所稱的地下迷洞，先四處走走，直到某位隊員發現某樣奇怪的東西，讓你按了不少空白鍵看完訊息為止，此時即可回城把 box 交還給 Cybil 了，可得些許酬勞，再到城中央偏西北的兩間醫院串門子，在其中一間會有特別的遺囑（如果沒有，請再回坑洞逛幾遭）你玩了就知道。

接著到 Progeny 城的護甲店，老闆正需要幫忙，看來又是流氓占槓的鬼，皇天不負苦心人，在城東的酒吧前遇見了，一言不合，三兩下就被我們解決掉，老闆高興地要送我們戰鬥護甲，只可惜我們只穿 Golum 護甲。助人為快樂之本，我們邊哼歌邊前進，撞到了電腦中心的大門，原來之，即安之，派 Tom Jetland 去覓網路負責人，他一看到我們便大吐苦水，要我們回到 Primus 城拿 Interface card。來到 Primus 城的電腦中心，再度派 Tom Jetland 進去，負責人不耐煩地詢問我們的來意，見到桌上那塊 Interface card，本打算花他 5000 元買下，可是又怕他要詐，仗著自己武器精良，乾脆硬搶（這是犯罪行為哦！）回到 Progeny 把它交給負責人，他送了個 remote terminal 給我們，以作報酬。

Parallax 城好像很久沒去了，去該城東南方的健身中心接受任務吧，女老闆會問你話，回答 ☐ Y ☐ 看完一段訊息後接受任務。出了中心趕快前往此城的戰技訓練中心，打算把一個公事包交給她的哥哥，沒想到他回 Primus 去了，他的秘書給了我們一張 Pass card 要我們去 Primus 的戰技訓練中心找他。



上了捷運，正打算閉目養神之際，有人想暗算，開玩笑，以迅雷不及掩耳的速度轟掉他們，阿彌陀佛，罪過，罪過。坐下來沈思，忽然有滴滴答答的聲音從公事包傳出，我的媽呀，難不成是定時炸彈，連忙趕到 Primus 的戰技訓練中心，把公事包扔了就走，匆匆交代幾句，他收下公事包卻訝異地表示他沒有任何姊妹，看來我們被耍了。正當我們氣憤地離開時，裏頭轟然一響，連忙回頭，只見一張告示：「修復中，暫停營業」，看來是惹禍了。

坐捷運溜回 Parallax，聽說 Able 的姊妹在大學裏，可是誰又是 Able？管他的，去了就知道，可惜一無所獲，去護甲店看看，噢！那不正是 Cybil 嗎？什麼？要和我比賽？正當我搞不清狀況時，她一溜煙上樓去了，但旋即被一群警察帶走，身上還受了傷，聽說還要住院呢！真奇怪。（攜帶

公事包時千萬不可在其他地方逗留太久，否則…後果自行負責）

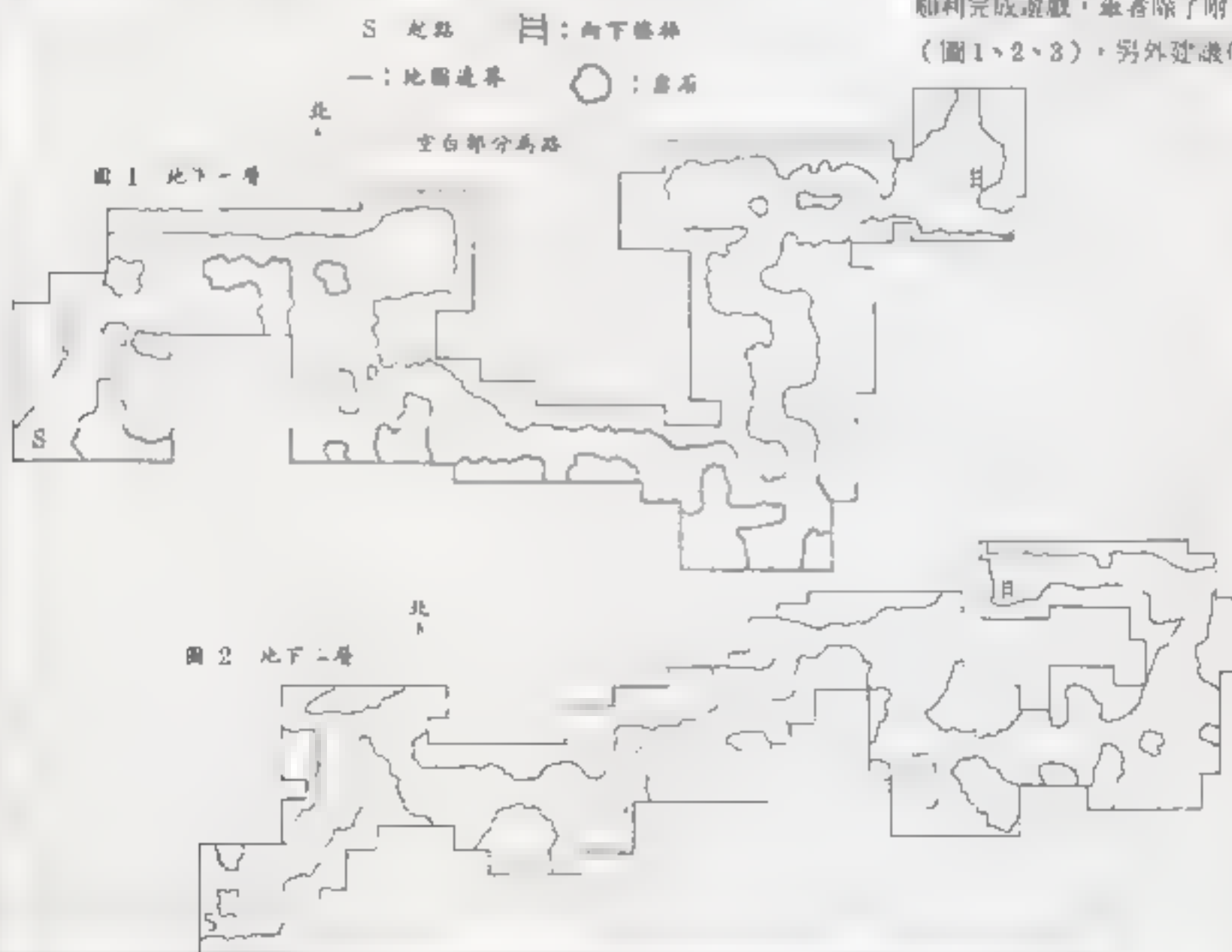
回到 Primus，聽說大學有事情發生，連忙過去看看，嗯，看來是有人闖空門，看看有什麼線索，有了！這粉紅色的腳印似曾相識。離開大學，向礦坑方向前進，在礦坑上方的十字路口找到相同的粉紅腳印。向北走到戰技訓練中心東方的轉角，遇到一群警察，好啊！原來是你們這群敗類，盛怒之下把他們全解決掉，但大學失竊的一盤奇特的版子也破碎了，同時也找到 Mining Lazer，早知道就不進礦坑了，不過別忘了，此遊戲名稱為 Mines of Titan（泰坦礦坑！？）不下去玩一玩那多沒意思呀！

Primus 和 Parallax 城的大學都去過了，哪來 Able 的姊妹？嗯！說不定她在 Progeny 也不一定，再度趕到 Progeny，一進大學，就有一位和藹可親的老者邀我們入內談談，這就

奇了，難不成我又看錯了，管他的，隨他進去就是。原來這位老者和泰坦原生物有過接觸，他送了個 finder 給我們，要我們想辦法找出是誰搞鬼。

看來這是最後的旅程了，我們意氣奮發地告別了老者，出了 Progeny 城，隨著 finder 的方向走，不知走了多遠，訊號越來越強，哈！找到了，使用 Examine this area 指令發現一個火山口，我們當然要下去，否則不就白來？

下了火山口是一個廣大的迷宮，路又多又雜，還有許多熔岩會使你的隊員受傷，更可怕的是有許多泰坦原生物會攻擊你，而且牠們可不是每隻都好打，尤其是「鐵雞」（圓形就是如此）。在這裏你就知道 Mod kit 急救物品的好處了，另外在這裏，你的隊員經常有和在地下迷洞相同的奇怪遭遇，自個兒慢慢嘗吧！為了你能順利完成遊戲，筆者除了附上地圖外（圖1、2、3），另外建議你遇到敵



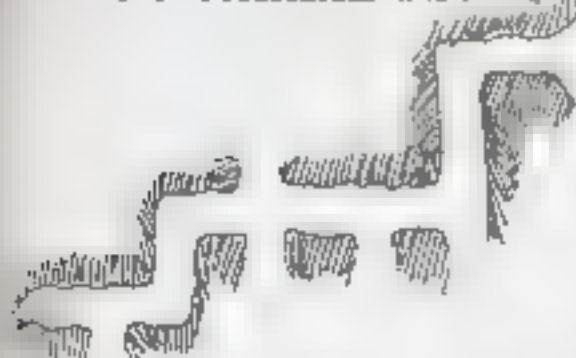
，能逃盡量逃，反正你經驗再多沒用，何況也沒有「榮譽」點數限，以免不小心死了人還得重新載入我。

接連下了二層後，竟然身在一山裏，爬出去看看吧！哇！那是什麼？看來是他們毀壞 Proscenium 會，嘿，那不正是礦坑的電梯嗎？殺也們溜進電梯，沒錯，一出電梯就 Proscenium 的礦坑（以上為電腦敘述，若有謬誤，敬請包涵），開你的說明書看地圖，可以發現此坑分西北、東南兩部分，先走到西分，看你的地圖找出西北部分向延伸最遠的通道，走到盡頭可發樓梯，這就下去了！

什麼？不能看地圖！沒關係，筆者提供路線圖（圖4），或許不是最力，但一定能到達向下的樓梯，找到後當然要下去，這層一樣不能圖，筆者再度不辭勞苦，請照圖走☆點。

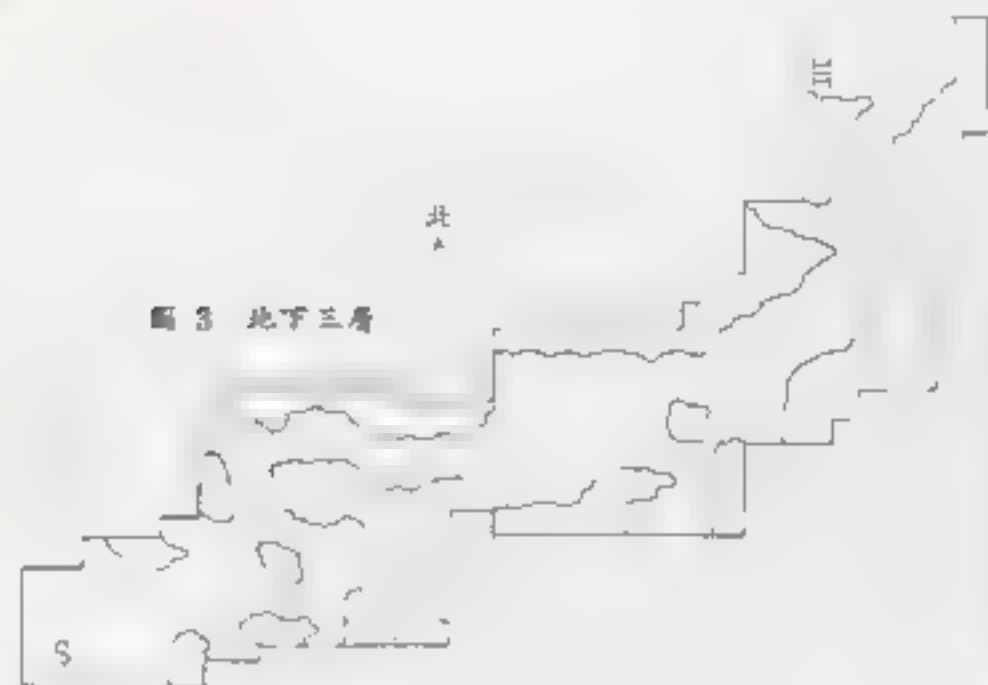
在☆點發現了密門，原來岩壁後洞天，哇哇！如此大的機器，一 Proscenium 的礦工發現了，卻機器造出的生化怪物解決，於是 Proscenium 就被毀了（以上為電腦

圖4 Proscenium 礦坑下一層



），正當我們思索過來龍去脈時四隻原生物發現了我們，旋即展開世紀大決鬥。筆者建議由自己控，由於距離太近，無法使用投擲性器。筆者曾經二度大戰原生物，第一，獲全勝，第一次陣亡一人，第二，卻只存活二人，不知道和擁有能

圖3 地下三層



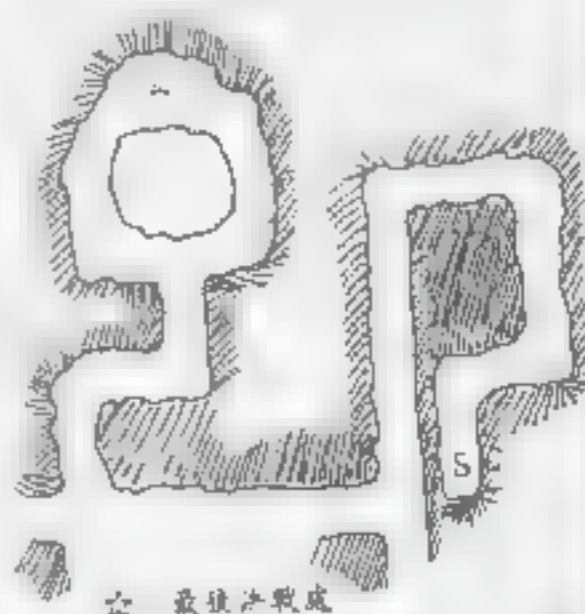
任何事，最重要的是拿到處者的 finder、電腦中心的 remote terminal，尤其處者通常很晚才會出現。

金註3 若你玩到某個地方卻沒有出現收略上所述情況，請先跳過，最佳再來。最好收略上所有的都做一做。

金註4 說明書寫：去 Parallax 找住 Proscenium 的方法，筆者頗為疑惑，請眾家高手幫忙解惑。

金註5 唉！膽小又有錢的人有福了，你可以在 Progory 一間修理店問到訊息，意思是你可以在 Progory 第一間賭場買到支那羅甲，數量可惜只有1，索價她說只要20000元。

圖5 Proscenium 礦坑下二層



量劍有無關係？

經過一番激戰後，倘若你沒有全滅，那恭喜你，你已經成功地拯救本區了，當然，由於 remote terminal 的作用，這部機器再也不會危害本區的殖民地了，同時，一切的負債全部取消，本人還打算競選統治者呢！

金註1 如果你願意，可以強行闖入統治者辦公室，他不會見你的，只不過這是犯軍行為罷了。

金註2 劇情並非直線進行，你可以先做





「做什麼？」

S：「敵潛艇接觸前10秒，開始倒數，（全艦屏息以待）10、9、8、7、6、5、4、3、2、1。」敵潛艇已從我們上方穿過！」「敵艦遠離中」「敵艦已消失」。

經過八小時的航行，我們已回到亞丁灣的外海。

S：「聲納接觸」「偵測到不規則聲納」

此時想起在最後一次的命令中，我們應先將聲納關閉，接著又把它關掉。

S：「聲納已消失」「長官，是我方戰艦」「長官，戰艦啟動被動式聲納」「目標顯示在多用途戰艦屏幕上」

戰艦以十字形表示

於是便將聲納關閉掉，目標果不其然消失。現在我們將目標鎖定在敵艦的戰艦上，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。

S：「敵艦已消失」「長官，是我方戰艦」

此時我們已抵達港口，我們將在港口，有一艘敵艦，我們將在港口，有一艘敵艦，我們將在港口，有一艘敵艦。

任務，便一溜煙就跑掉了。

雖然在敵艦的戰艦上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。休息過後的延長，好親切的感覺啊！但聲音卻變得很弱，「長官，去取貨，請囉！」上浮至70呎，以慢速前進（速度5節，上浮角度20度，按兩下「」，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。好長，我們來看點風景。」

於是我站起來，看到潛望鏡已升起。

C：「新所屬，這邊的海岸線有敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。」

我走到潛望鏡前，抓緊把手，開始觀察（LOOK SCOUT）敵艦在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。看到油井。

我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。進（GET DISTANCE TO RIG, HARBOR），然後開始在心中計劃進港的路線。

直接進港嗎？可是港內有砲臺在巡邏，不成！得先把砲臺給引開，讓敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。

我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。上梯示著炸藥，打開櫃子一（敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。底用的塑膠炸藥及兩盒水雷，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。便拿起炸藥（GET Explosive）

將雷盒照明彈（GET FLARE）（GET FLARE），然後到機房跟機械士拿貯物櫃的鑰匙（GET KEY）。

接著去貯藏室，打開第3個貯物櫃一看，裏面放的都是潛水裝備。機械士隨後走了進來，「我幫你吧裝備拿去脫離砲。」

我就上去引擎室，看到左邊有個貯物櫃，旁邊有個按鈕，走進去按下按鈕，門一開，裏面有具水中推進器，就把它拿出來（GET VEHICLE），我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。

先檢查一下（INSPECT DIVER），我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。檢查傳動軸（INSPECT SHAFT），發現是來自傳動軸，檢查傳動軸（INSPECT SHAFT），我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。固定用的螺帽及墊圈脫落了。

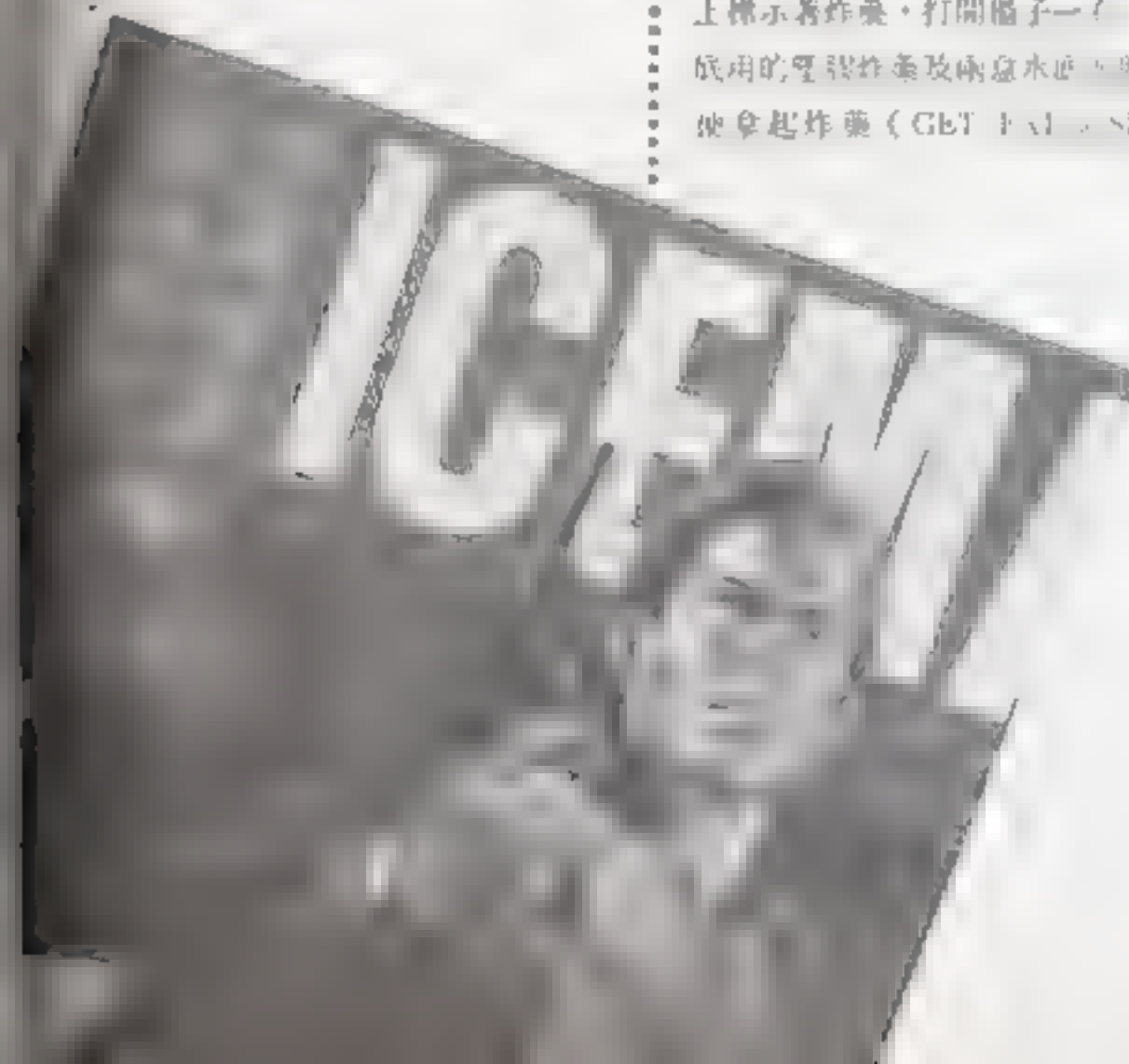
量得傳動軸的直徑（MEASURE SHAFT）為1/2吋，接著到機房打開櫃子，拿1/2吋的螺帽及墊圈（GET NUT, WASHER）。然後回到引擎室，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。

我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。再套上螺帽，然後用手鎖緊（TIGHTEN NUT），一點沒問題，就爬上樓梯。

到了脫離砲，打開門進去，看到裝備已放在角落，在牆上還有個按鈕。先穿上潛水裝（PUT ON GEAR），再按下按鈕，海水就慢慢漲起來，等海水漲滿時，打開艙蓋游出潛艇，離開潛艇就打開推進器朝油井邁進（註7）。

到達油井後，找個地方安裝炸藥（SET EXPLOSIVE），裝好後就啟動定時器，然後沒命地朝港口游去，敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。敵艦的Y軸上，有一艘敵艦，我們將在敵艦的Y軸上，有一艘敵艦。

到了港口一看，好可愛的魚兒，





還會眨眼睛呢！遠遠就看到一條紅魚怪，吓人的，還是請牠滾一點比較保險。

游到港口的入口時，突然感覺到有一股強人的吸力，難道他們在入口處佈下磁場以防有人潛入，這可不能冒險，於是另尋通路。

找著找著發現了一個洞口，游進一看，黑漆漆的，打開電燈（TURN ON LIGHT），發現三條通路。該走那一條好呢？我點起照明彈看清楚點（LIGHT FLARE），突然發現照明彈燃燒後的餘燼都朝同一個方向流去，對了！它們一定是流向出口的。這跟在陸地上用火把來找出口的道理是一樣的。

於是就跟著餘燼走，每當遇到叉路便點起照明彈判定。游了好久，發現在另一端有光線，用照明彈確定出口就是這個方向，游過去後，終於重見天日了。

剛好越過磁場，但繞了一大圈，可真累人。氧氣量只剩一半，不可再拖延了，急急朝前游去。

有人撒下魚網，那一定是連絡人了。但得先把推進器藏起來，免得被人發現。

繼續朝右游，來到一處橋墩下，看起來是個藏東西的好地方，便把推進器藏在石頭縫裏（HIDE DIVER），然後游回下網的地方。

等網子撒下後，看看四下無人，便把瓶子放進去（PUT BOTTLE），然後拉一下網子，漁夫便把網子拉上去，等漁夫再把網子撒下來表示可以上去了。

游上岸，走到漁夫的後面，用阿拉伯語說出「冰人」（ICEMAN），漁夫聽了點點頭，看看四下無人就塞了一條魚給我。

我注意到有條釣魚線還留在魚嘴裏，於是把線拖出來（GET LINE），看到在魚鉤上方綁個塞子。把它拿

下來（REMOVE WEIGHT），仔細一看，原來是一顆遠製的炸蛋。打開來一看（OPEN CAPSULE），裏面有一張地圖，指示機器的地點。

此地不宜久留，照著地圖的指示向左走，看到一扇敞開的門便走了進去，才剛進去，馬上就有一名警衛出來巡邏，好險！差點就被逮到。

看看四週，在角落有一只木箱，打開一看（OPEN CRATE），裏面放著一套衣服，便將衣服換上（CHANGE CLOTHES）。

才剛要出門，馬上又有一名警衛在巡邏，等他走後，馬上向右走到一處叉路。看了看，決定走上面那條路碰碰運氣。

我來到一個小鎮，往左走，哇噻，好漂亮的池塘，還有一隻紅鶴，在池塘旁有個女人，好熟悉的背影！她說出「冰人」。

她居然用英語回答，讓我吃了驚：「你好，冰人，還記得大溪地嗎，很高興能和你一起執行任務。」

我幾乎無法控制自己，但得到這裏到處都有警衛在巡邏，就努力撫平激動的心情，然後向她拿地圖（GET MAP）。

她拿給我一張地圖及公寓的鑰匙，另外還有一張偽造的身份證：「找到公寓，我待會兒就到。現在我得先和美國方面聯絡，告訴他們任務進行得很順利，另外我還在廚房留些東西給你。」

難道是為慶祝久別重逢，特地準備一頓豐富的晚餐，真令我感動。

照著地圖，我找到了公寓。一進去，真失望，什麼也沒有，但任務還是得繼續。

電話旁邊有張名片，拿下來（GET CARD）一看，是一家快餐店，下面有他們的電話，另外底下還有一組電話號碼，新且不管。

先看看廚房有什麼好東西，打開

牆上的櫃子一看，沒什麼特別的，整個廚房都搜遍了，就是沒找到什麼。

枱桌上還有一罐罐子，拿起最小的一罐（GET SMALL CANISTER），看看沒什麼，放回去，再拿起中間的（MIDDLE）也沒什麼，最後拿起最大罐的（LARGE），打開蓋子（REMOVE LID），搜一搜（INSPECT CANISTER），發現底部有夾層。

把糖倒掉（POUR OUT SUGAR），拿掉夾層（REMOVE BOTTOM），底下塞著保麗龍，便拿掉保麗龍（REMOVE RUBBER），中大獎啦！裏面有一把槍。拿起來一看（GET GUN），是麻醉槍。

走去打開冰箱（OPEN ICEBOX），拿起奶油盤子（GET BUTTER DISH），打開一看（OPEN BUTTER DISH），有一張紙，拿起來（GET NOTE），一看（READ NOTE）是史塔特對恐怖份子數日來的觀察結果及機動的計劃。

現在該來辦點正事了。拿起電話，撥了寫在名片上的號碼。

「喂，這裏是基地，有何貴幹？」

我假裝是快餐店的老闆說（TALK）：「今天我們會有一個新的送貨員送快餐過去。接著又對快餐店跟他訂了份快餐（ORDER FOOD）。

我瞄到在冰箱上有一捲包電線的膠帶，拿了起來（GET TAPE），以便等一下綁人用。

送貨員一下子就到了，真是名不虛傳的快餐。

開門讓他進來，送貨員：「先生，這是你訂的快餐，熱騰騰且非常可口。」我心裏暗自偷笑。

他把快餐擺在枱桌上，先生，總共是15塊錢，謝謝！」

我什麼也沒說，只是慢慢把手伸

進口袋掏槍出來 (DRAW GUN) 說：「不要動，這不是搶劫！」

這個送貨員頓時嚇得尿滾尿滾，連忙把手舉起來：「求求你饒了我，我身上只有50塊錢，你要的話，全拿去好了。」

我笑著說：「別怕，我只是要借你的衣服一用，沒有惡意。」 (UNDRESS CLOTHES) 等他把衣服脫下，再用膠帶把他綁得緊緊的，嘴巴貼住！

換好衣服準備出發時，史塔斯走了進來：「你找到我留給你的糖和紙條了嗎？」

「是的。」

史塔斯：「我們動作必須快一點。我剛剛接到消息，大使被恐怖分子綁走了。現在我必須去安排直升機，你快上貨車。對了，別忘了把槍藏好。」

於是我上了貨車，直弄恐怖份子的大本營。

到達後，門口有兩名警衛，我拿起快餐 (GET FOOD)，把槍藏在裏面 (HIDE GUN)，然後下車 (OPEN DOOR) 走向大門。

警衛用懷疑的眼光上下打量著我：「你叫什麼名字？」

回答他後，另一名警衛就走過來搜身，還好他沒有檢查快餐，不然就死定了。

搜查完後，他打開大門和我一道進去。

一進去，就看到大使被綁在椅子上，有一名警衛靠牆站著，而和我一道進來的警衛則站在大使旁邊。

把快餐擺到桌上 (PUT FOOD)，打開蓋子，正猶豫著，站在大使旁邊的警衛說：「把食物拿給這個人，然後拿著錢快滾吧！」接著就向我走過來。

機不可失，我馬上抓起槍 (GET GUN)，轉身扣下扳機 (FIRE)，警衛應聲倒地。

我馬上瞄準另一名警衛，打中他的脖子，他還來不及反應，麻藥就已經發生作用，整個人癱在地上。

好險！剛剛要是有點差錯，我這條小命就不保了。

檢查兩名警衛 (LOOK GUARD)，已經不醒人事，另外還發現他們衣服上別有 KGB 的徽章，看來蘇聯也插上一腳了。

我向大使表明身份並請他保持安靜，然後替他鬆綁 (UNTIE AMBASSADOR)。

才一撕開他嘴上的膠布，他就馬上嘔哩呱啦講個沒完，再講下去警衛都要醒過來了！趕緊請他換上警衛的衣服 (CHANGE CLOTHES)，「我們最好快點離開。」 (LEAVE)

走到大門口時，大使因為太過緊張被認了出來，警衛：「站位！」

心懸這半個鐘，突然史塔斯不知從哪裏冒出來，一槍斃了警衛，在牆上留下斑斑血跡，我不禁吐吐舌頭，好可怕的女人！

警衛甫定便匆匆上車。照著史塔斯所說的方向，來到了一條蜿蜒的山路，前有山險，後有追兵，看來不拼是不行了 (註8)。

一咬牙，油門直踩到底，車子猶如脫韁野馬狂奔而去。突然前面，現一個急轉彎，猛踩剎車，在刺耳的剎車聲中，車身擦撞到山壁，差一點就失去控制掉下山崖。

經過幾個驚險的急轉彎後，終於到達了山頂，連忙跳下貨車上了直升機。直升機起飛後，KGB 才到達山頂，看他們在下面氣得直跺腳，把我的肚子都笑疼了，我緊緊抱住史塔斯。

數小時後，直升機降落在航空母艦上，休息片刻後，我出席了一個調查會議。

艦長：「衛斯蘭少校，美國忠貞情報員。恐怖份子集團綁架美國大使

是由 KGB 煽動的，使美國與突尼西亞的關係惡化，以切斷兩國的石油貿易。假使計劃成功，美國將無法平穩油價，則全世界的石油將大幅漲價，造成人心恐慌，而蘇聯將坐收漁翁之利。

衛斯蘭少校，由於你成功完成任務，扭轉了整個趨勢，也向全世界揭露了蘇聯的陰謀。少校，言語無法表達國家對你的感激，美國海軍以你為榮。現在在飛行甲板上有個特別的頒獎典禮正等著你呢！」

上了飛行甲板，好多人都已聚集，於是我站到頒獎台上，樂隊就開始演奏 Anchors Aweigh，此時覺得胸中的熱血都沸騰起來。

「立正！」海軍少將：「維尼·衛斯蘭少校，因為你的機智及勇敢的精神，使得任務順利完成，也因為你在緊要關頭以熟練的技術保障了潛艇上全體車官的生命，所以我們要頒給你金海軍勳章，最後我們將頒給你代表海軍最高榮譽海軍最佳服務勳章。」

此時我真是高興得說不出話來。

將軍：「華盛頓有鑑於你優異的表現，決定將你晉升為上校，恭喜你衛斯蘭上校！」

註3：擊沉敵艦的方法。

欲擊沉敵艦的條件為必須擊中敵艦3次，而擊中敵艦的機率是由亂數決定，只要一 Restore 遊戲就會改變。

比較好的作戰方法為：當代表敵人魚雷的橫線出現在觀測幕時，就開始發射魚雷，大約發射6枚的魚雷，多一點也行，然後等魚雷快擊中敵艦時，將進度儲存起來，然後再發射魚雷飛彈，大約發射3枚。

至於武器存量，魚雷飛彈：4枚、魚雷誘導彈：4枚、刺針魚雷大約有十幾枚，武器只用這一次，所以不必節省。

假使魚雷都沒有擊中敵艦的話，



可再 Restore 遊戲，有到擊中為止，雖然這是投機的方法，但若不如此做，將會浪費很多的時間。

當敵艦魚雷非常接近時，不可發射飛彈或魚雷，否則會暴露位置，而被擊中。

#### 註 4：通過冰山帶的方法

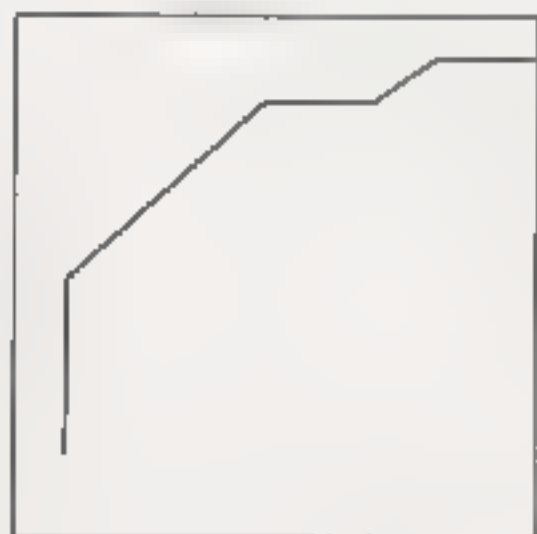
通過冰山帶的方法很簡單，只要不讓冰山位於觀測幕的正中央，大約偏佔左右兩側，敵觀測幕就可通過。一定要讓潛艇從兩座冰山的中間穿過去，否則冰山就會消失，而前功盡棄了。由於冰山帶非常長，請耐心地走完。

註 5：在遇到蘇聯潛艇時，假使魚雷還有剩，也可以一邊下潛一邊發射，但還是要躲在海岸裏。運氣好的話，就可將之擊沉，比較不會浪費時間。擊中敵潛艇，也能加分。

#### 註 6：跟隨貨輪的方法如下：

如圖 1 所示，角度及箭頭代表在何種角度潛艇的行走方向，例如在 25 度時，潛艇會朝上直走，而旁邊的曲線代表貨輪，即十字游標前進的方向。假使潛艇開始落後時，就要加速，和改變角度，超前則減速和改變角度。

角	25°	▲	45°	▼
	65°	▲	85°	▼
	105°			



#### 註 7：潛水路線

圖 2 為潛水之路線圖，一個方格代表一個畫面。只要一到油井，就可下達安裝炸藥的指令，裝好後馬上儲存遊戲，然後再 Restore 遊戲，此時背景音樂若有出現炸彈才會爆炸，若沒有出現，必須再重覆前面的步驟。潛艇入口在畫面上方偏左的地方。

圖 2

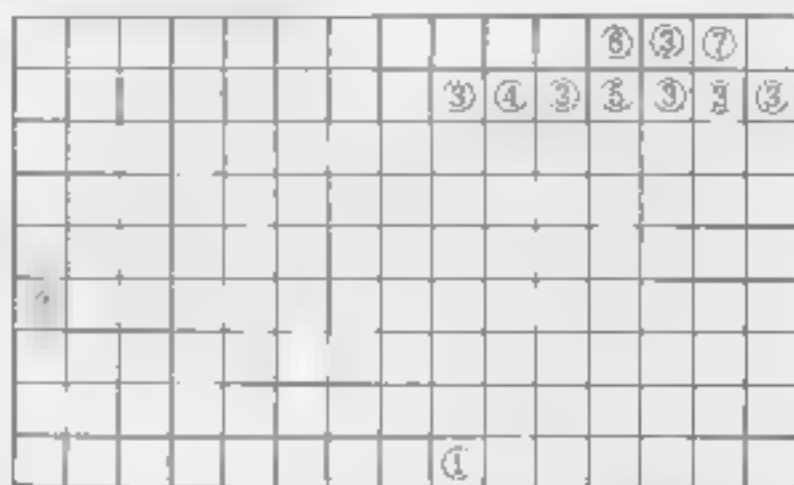


圖 3 為洞穴行進的路線，在到達出口後，馬上將遊戲儲起來，因為不太好辦，這條路的出口在右下角，但角度若沒抓好，將游不出去，請多試幾次。

圖 3



次。在游到出口後，氣量最好剩剩一半以上，否則會不夠用。

#### 註 8：通過山路的方法

首先將遊戲儲存起來，然後開始加速，轉彎前需將速度減至 20 公里以下，當車頭接觸到彎路的弧線時，連按轉彎鍵直到轉過為止。若老轉不過去，可使用下列方法：轉彎時，不要

按轉彎鍵，讓車子繼續行駛，然後注意看時速表，當速度開始下降時，那個位置即是轉彎的時機。

若是試了 N 次還是無法通過時，不用氣得跳腳，只要按一下 [F8] 鍵，就可發現已置身在航空母艦上了，不過這樣就看不到直升機起飛及

KGB 氣得跳腳的精彩畫面了，多可惜呀，是不是？

#### 註 9

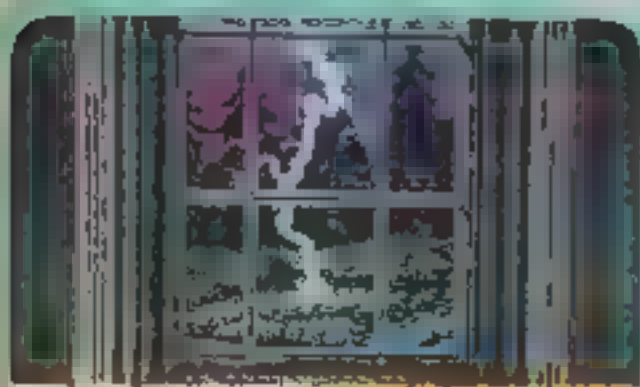
在遊戲裏有一個地方的分數是根據技術來評分：(1)通過冰山帶的最高分數 10 分。(2)第一次與貨輪會合時是 5 分。(3)緊跟貨輪潛入港口為 10 分。

# 創世紀VI

## 完全攻略

你——虛偽先知  
背負著深不可測的命運  
來到曾經五番浴血奮戰的第二故鄉  
一度死裡逃生——八次王前請命  
現在  
絢互多變的旅程正迎向你

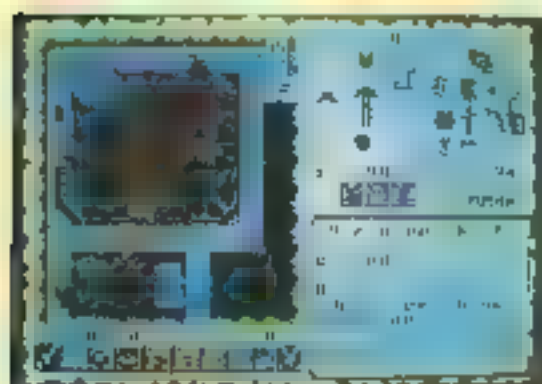
王立天



In a cataclysm of sound and light, a bolt of searing blue fire strikes the earth.



這本「Ultima VI」的  
專門，早已被



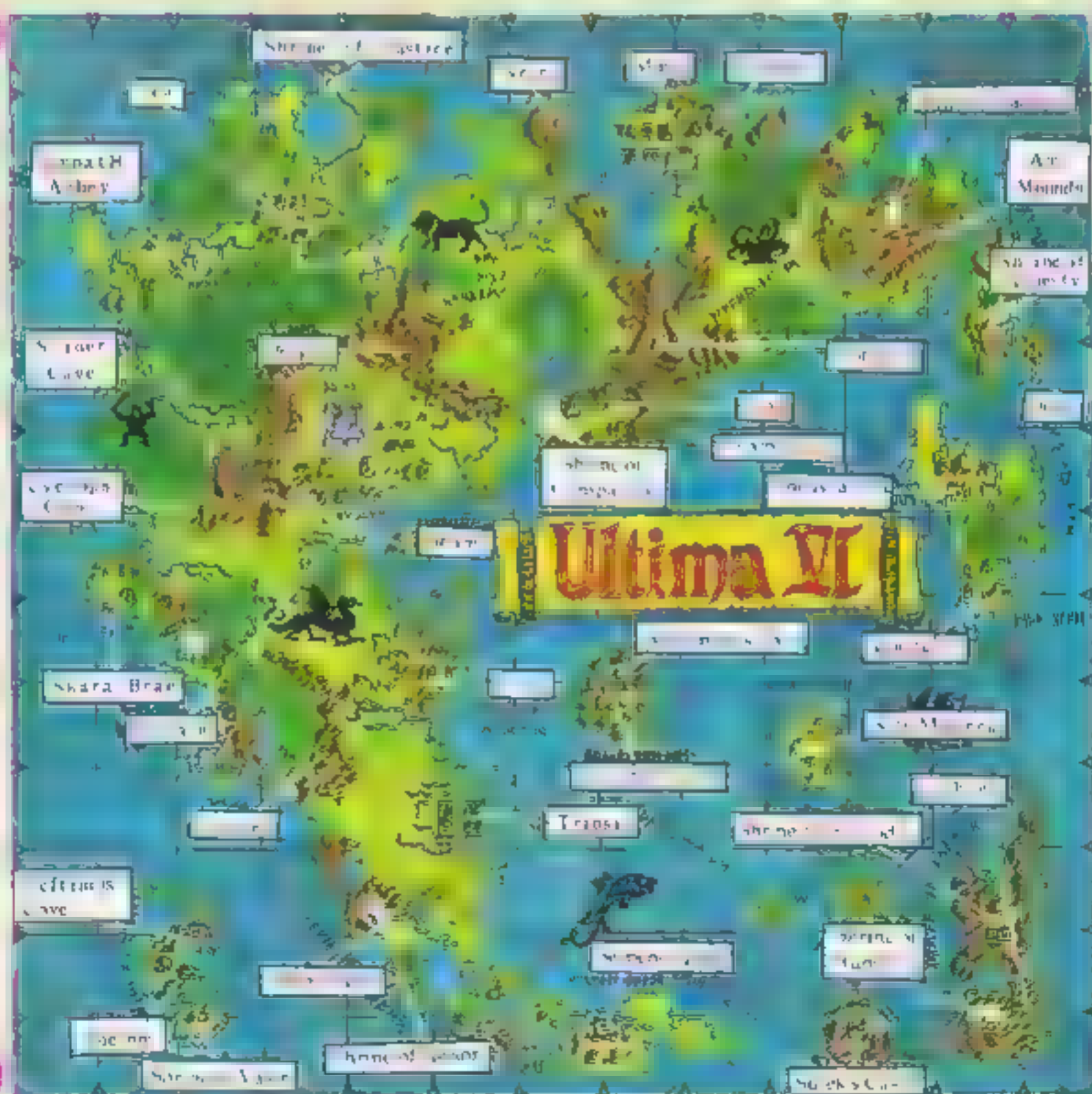
**創**世紀V 是有史以來最棒的  
RPG，至於它的優點，玩過  
的人已知道，沒玩過的人也知道  
所以就不說了。

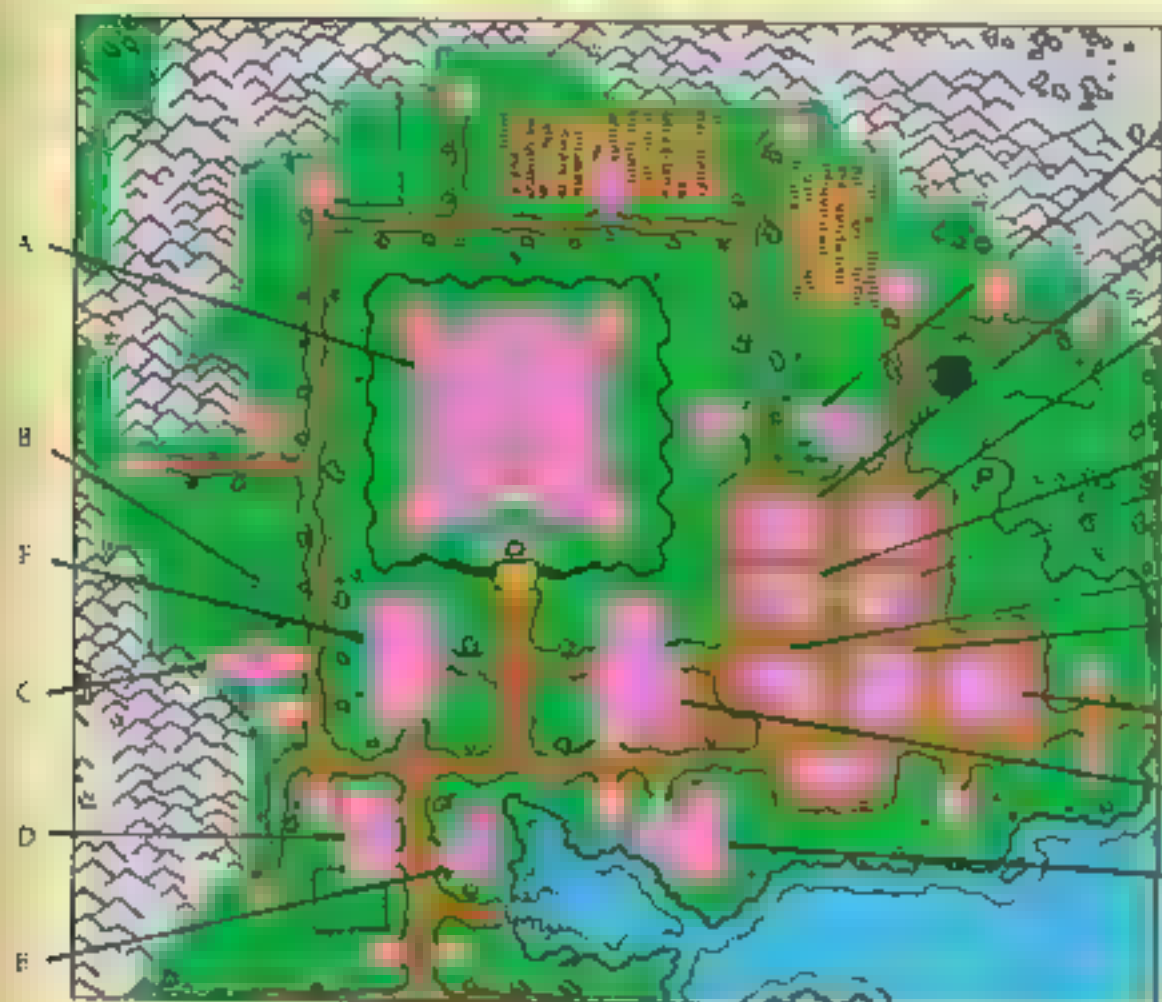
玩創世紀VI最重要就是跟每一  
個人TALK，一方面瞭解劇情  
，一方面也有助於遊戲的進行，此

攻略只是供玩家參考，所以都只是  
寫重點。

還有，請把說明書及「滿地  
再來玩，否則保證你「頭路水」。

現在舉起你的Sword，回拯救  
不利類之路邁進吧，不利類，我來  
啦！唉呀





- A. Lord British's Castle
- B. Royal Orchards
- C. Blacksmith
- D. Stable
- E. The Oaken Oar
- F. The Conservatory/Royal Museum
- G. The Royal Mint
- H. The Wayfarer Inn

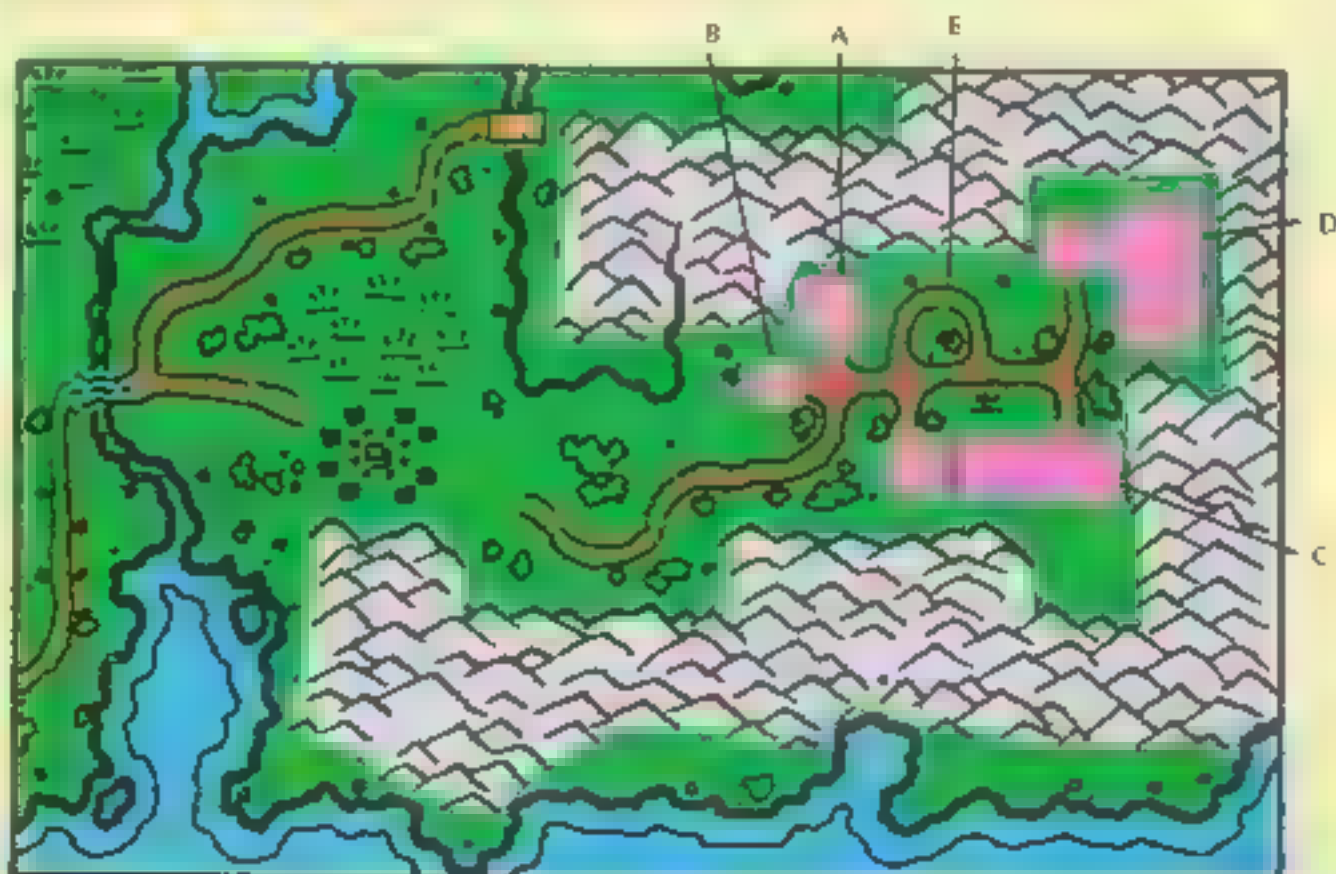
- I. The Healer's Sanctum
- J. Baker
- K. North Star Armory
- L. Weaver
- M. Fletcher
- N. Provisioner
- O. Jeweller
- P. The Blue Boar

## 事前準備

打敗 雙龍魔像之後，先和 Lord British 談話（別忘了先和敵戰鬥）。談話之後，會得到一把鑰匙，可以用它開啟室內及下水道大多數的鐵門（在門口也有「石」(STONE) 的使用法。接著把 Shamino 在片頭中撿來的書拿給 Lord British 左邊的魔法師 Nystle 看，他會叫你到 Lycaenum 找 Mariah 說話。Lord British 右邊的戰士是 Geoffroy，他無法加入隊伍，不過會叫你到 Cove 找 Gertan 的。



- A. Viscount Ahmard's Residence
- B. The Well of Good Fortune
- C. Sasha the Healer
- D. Rudyom the Mage
- E. The Traveller's Shrine







To Transfer

- A Flour Mill
- B The Cat's Lair
- C Dairy
- D Slaughterhouse
- E Seamstress
- F Weaver
- G Rope Maker
- H Thread Maker
- I The Sweet Dreams Inn



那魔怪，行動最迅速。

再和隊伍中的人談話，只有 Iolo 能幫你收整全隊隊員的黃金 Gacher 或向所有成員 Sell 物品，他還要講些故事，由於 Dunre 的橋塌，一直無法通過。

接著到 Lord British 為標準的房間拿取頭結品，可忘了拿了！那一本紫色的魔法書，在第六代必須更換它才能給去。此時利用遠程射擊皇帝大門而拿到遠門，使用

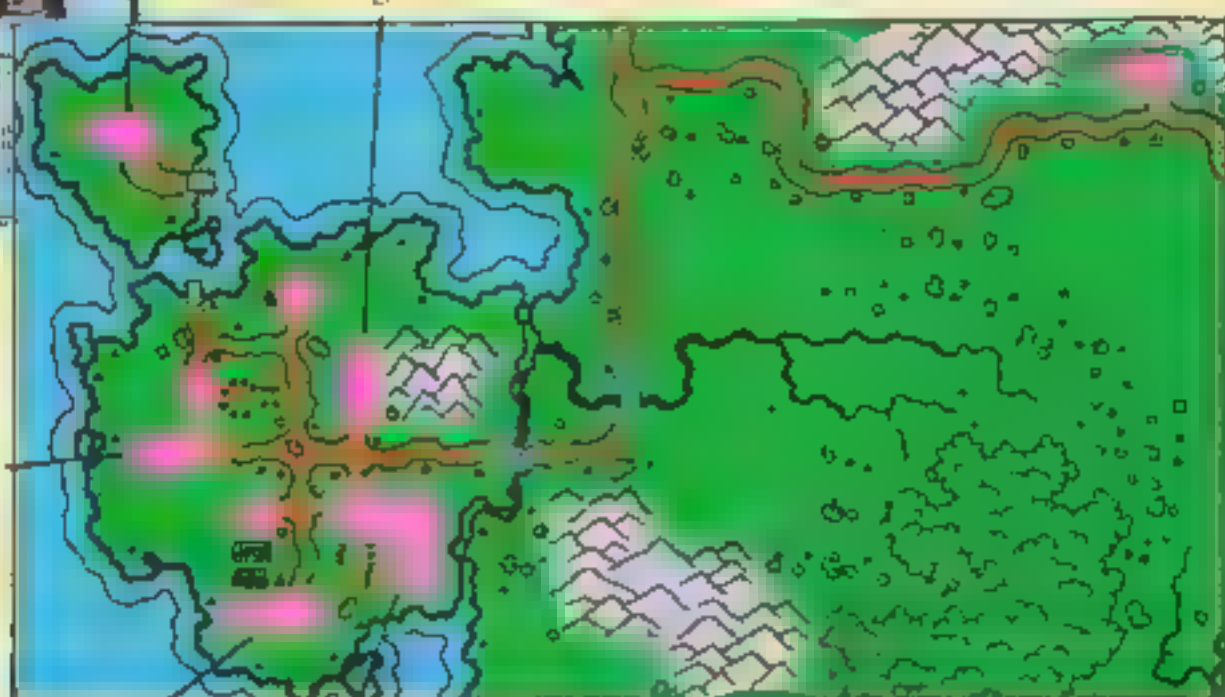
魔杖 Crank 之後就可以離開學宮。

由於治安良好，怪獸很少，錢也才好賺。可以到 Paw 的織布店買大量的布，走到對面的裁縫店去賣，一個人一趟可賺 15~90 GP，一天下來大約有 7000 GP 的收入，非常好賺。此時採用單獨行動，並把身上的物品暫時扔在地上，賺起來更快。

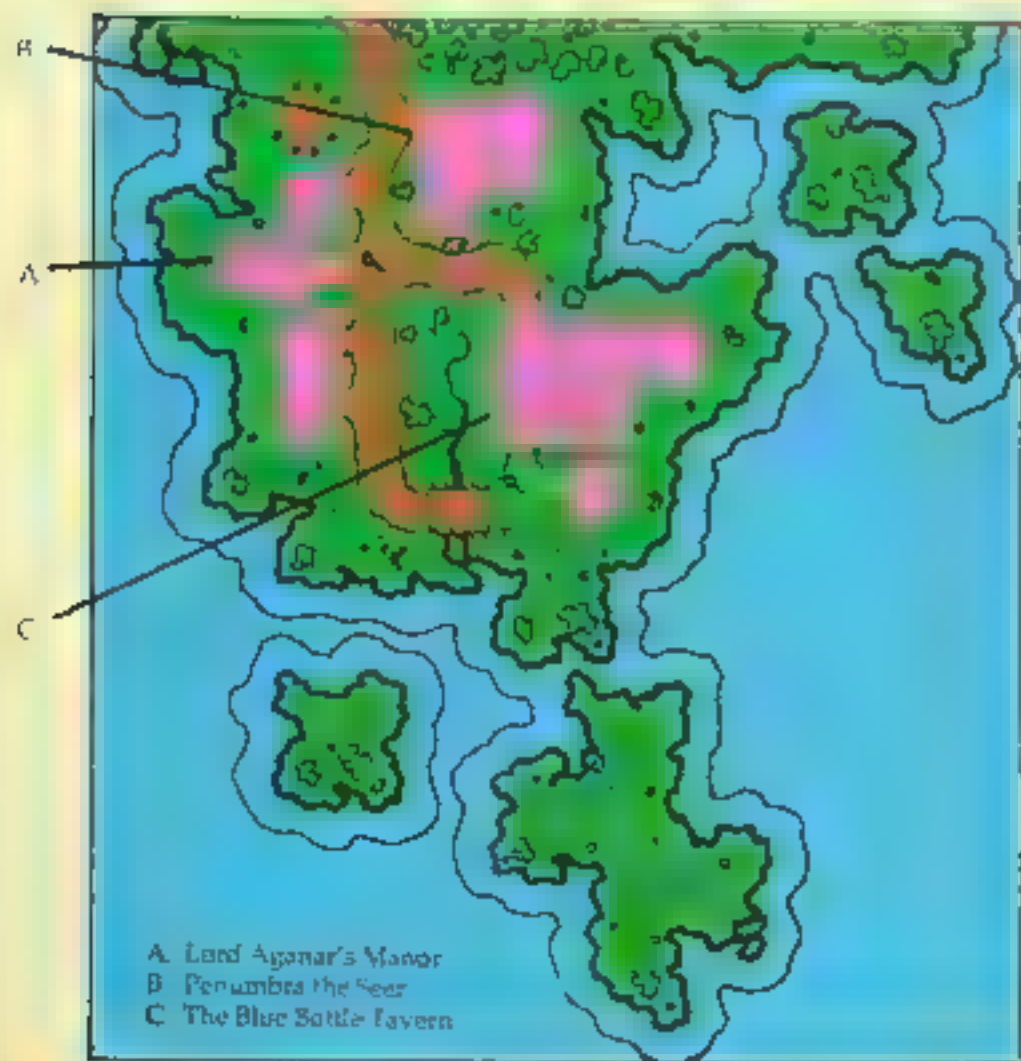
## SKARA BRAE



To Empain Abbey



- A. Town Hall
- B. Wine Maker
- C. The Haunting Inn
- D. Dezana the Healer
- E. Horance the Alchemist



- A. Lord Aganar's Manor
- B. Penumbra the Seer
- C. The Blue Bottle Tavern

至於武器防具，在 Britannio 可買到魔弓，若身上錢不夠，她會送你一把，因此可以省下一筆錢。魔盾在加入 Serpent's Hold 的毒蛇聯盟後可得到一面（需準備一面 Heater Shield 一顆寶石（Gem）一塊金塊（Nugget）），地下城還可撿到一面。

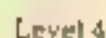
魔法是旅途中的必需品。可以買到魔法的地方有：1. Cove 2. Lycaenum 北方 3. Skara Brae 北方島上 4. Yaw 東南方（需坐小船順著河流前往 18° N 4° E）旅途中需要的魔法有心靈移動術、解除法鎖、消失術、解除力場、空空之手和強力驅魔（可解除被 Daemon 精神控制）等，準備充份後即可踏上征途。

### 解放神殿

解除神殿上的魔法必需站在 Altar 旁邊使用 Rune，並唸出該神殿的祈禱文（Mantra）。各種神殿的 Rune 和祈禱文如下



# THE CRYPTS



• Henry Reed Moore 施  
卜德 卜里 茨 艾 德 德  
艾 德 艾 德 艾 德 艾 德

忽于下力一酒，至一處，物用  
中生車以攻擊，而此一車自  
去，其後在西北處，有間，

了尖齒有一個牙，在切割，  
的人，可離開。Reyn 就可得  
到一把鑰匙。找「摩西」在掘  
的，用，搜尋骨骼即可獲得。  
Monira 為 AHM。

• **Compassion** - Rune 由公立音樂學校（博物館（面館）間）的小女孩 Ariana 持有，**for** 她媽媽（商店老板娘 Anya）的許可就可以入手。Mentra 為 MU。

▪ Valor Rune 在 The Lion 酒店北面牆的老鼠洞中。晚上至宮，與一隻老鼠，和他說話再給他一塊乳酪牠就可以加入（Join）隊伍。回到酒店使用單獨行動即可得到。再和他說話即可使牠脫離隊伍 Mantra 為 RA。



**JHELOM**

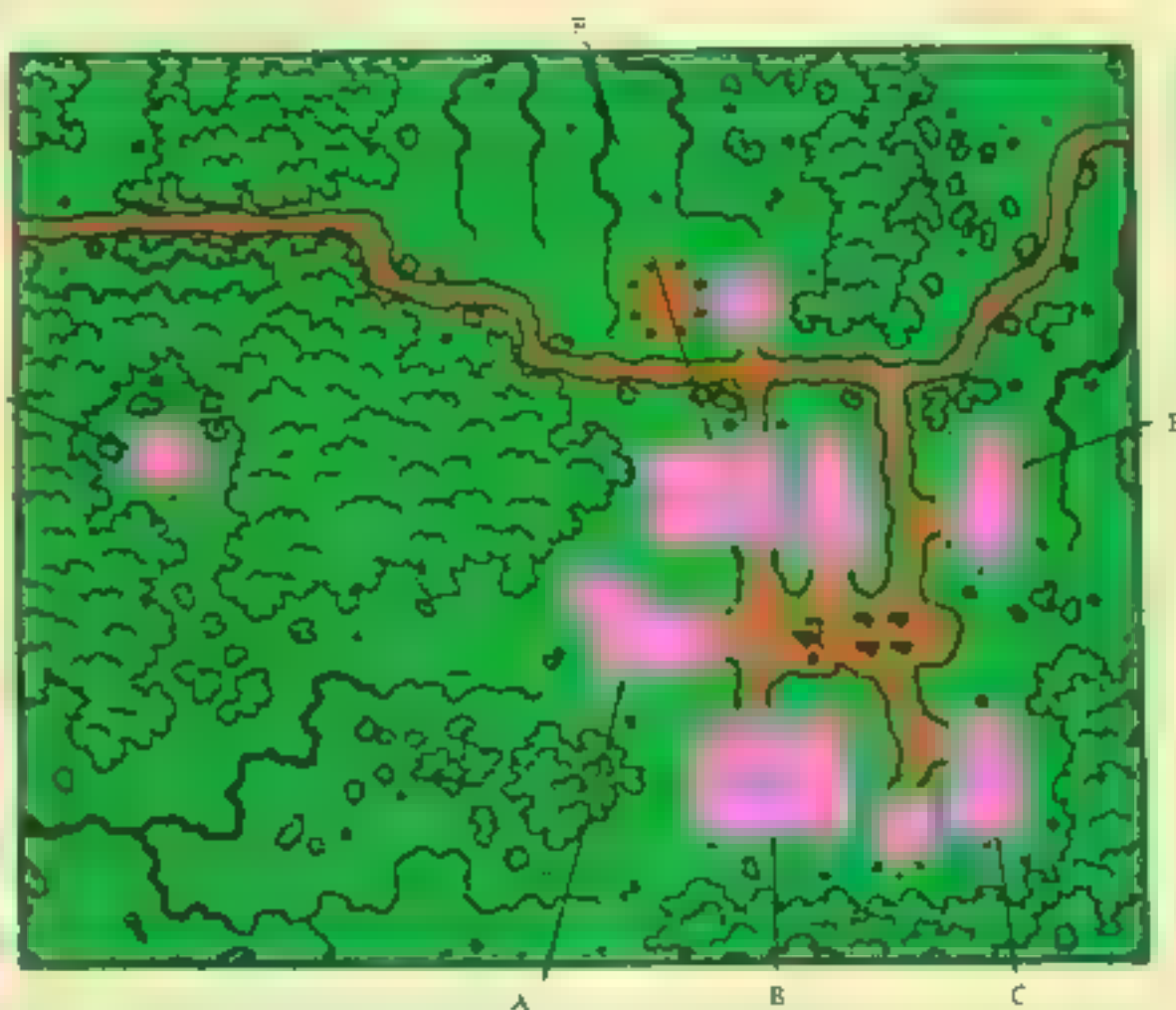
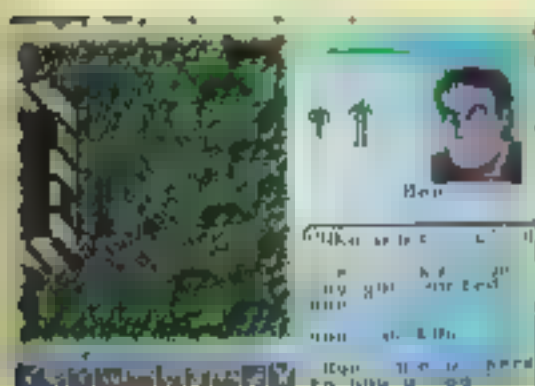
請各位  
高抬貴手

A. Naughty Nonsensics  
B. Town Hall  
C. The Warrior's Stead Inn  
D. The Sword & Keg

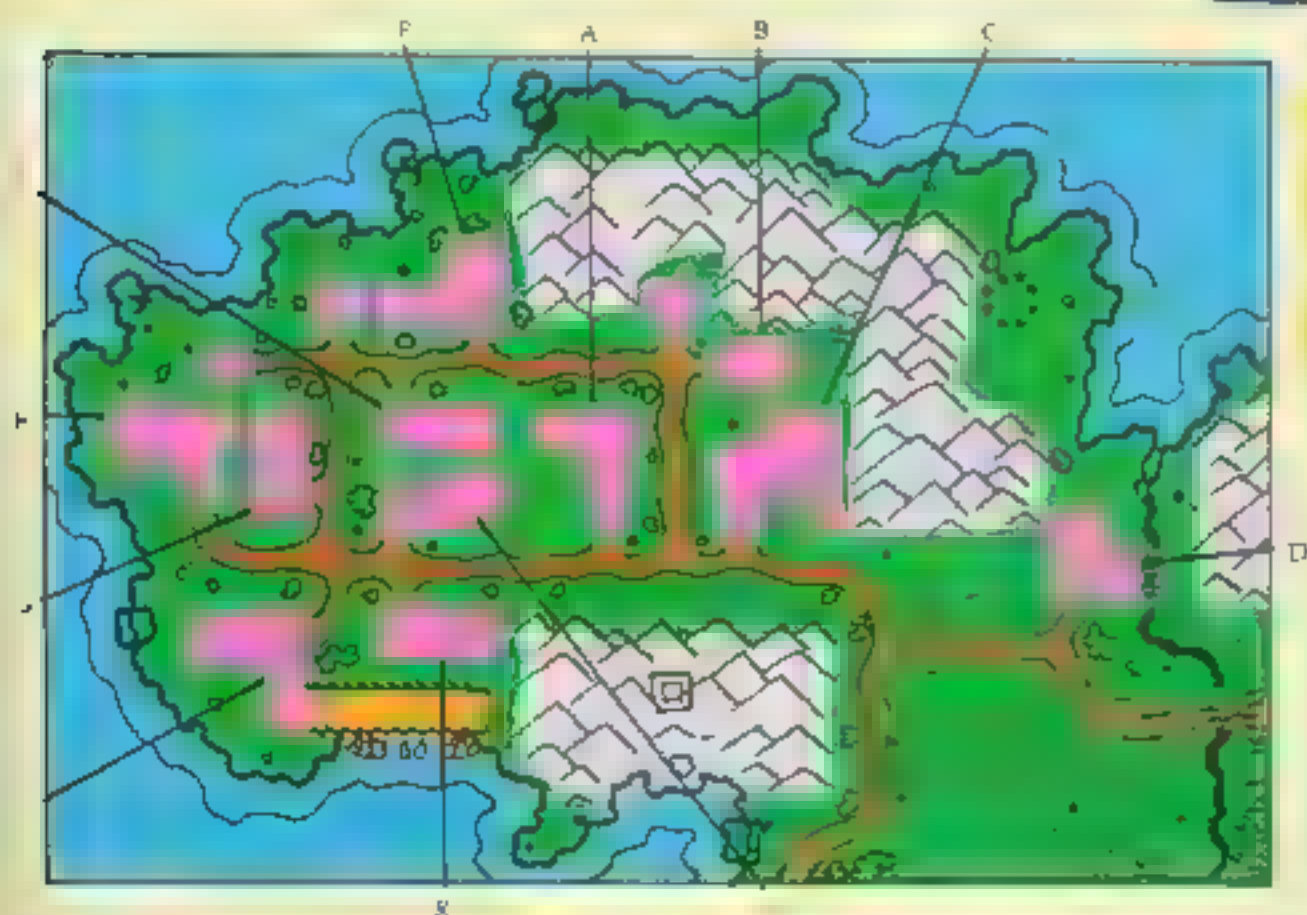




- A The High Court
- B Prison
- C Arms and Ammunition
- D Legat
- E Tall
- F The Shagreened Lamb



- **Jasper** 把 **Katie** 偷藏 **Yew** 的屋，但一個話早 **Ben** 知道，**Ben** 就 **Maple** 的 **Ben**。
- **Sacrifice** 是 **Ben** 人 **Mike** 的公會才能取回。先放 **Yew** 四在樹林中找 **Ben** 買木頭，再到

[illegible]

**VIVOC**

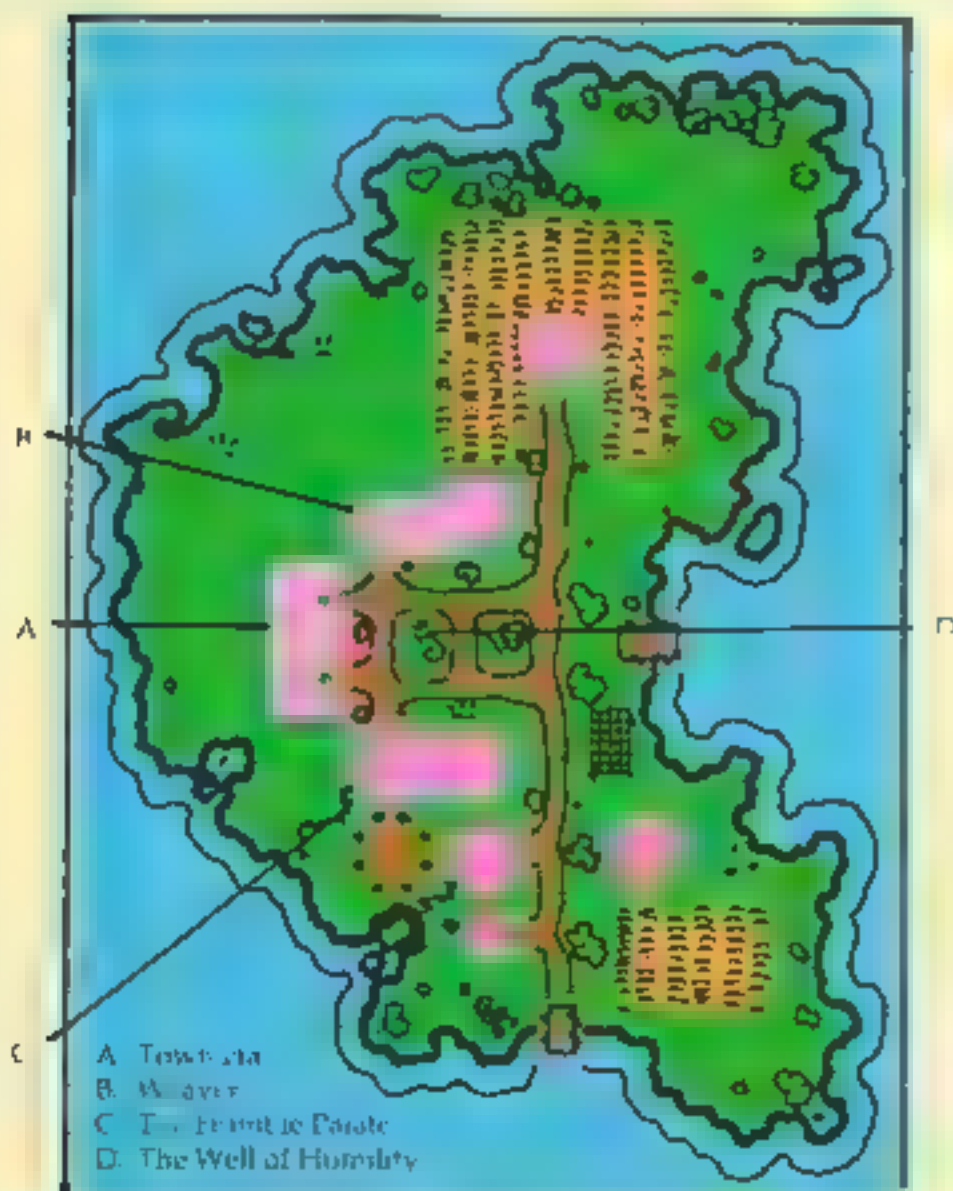
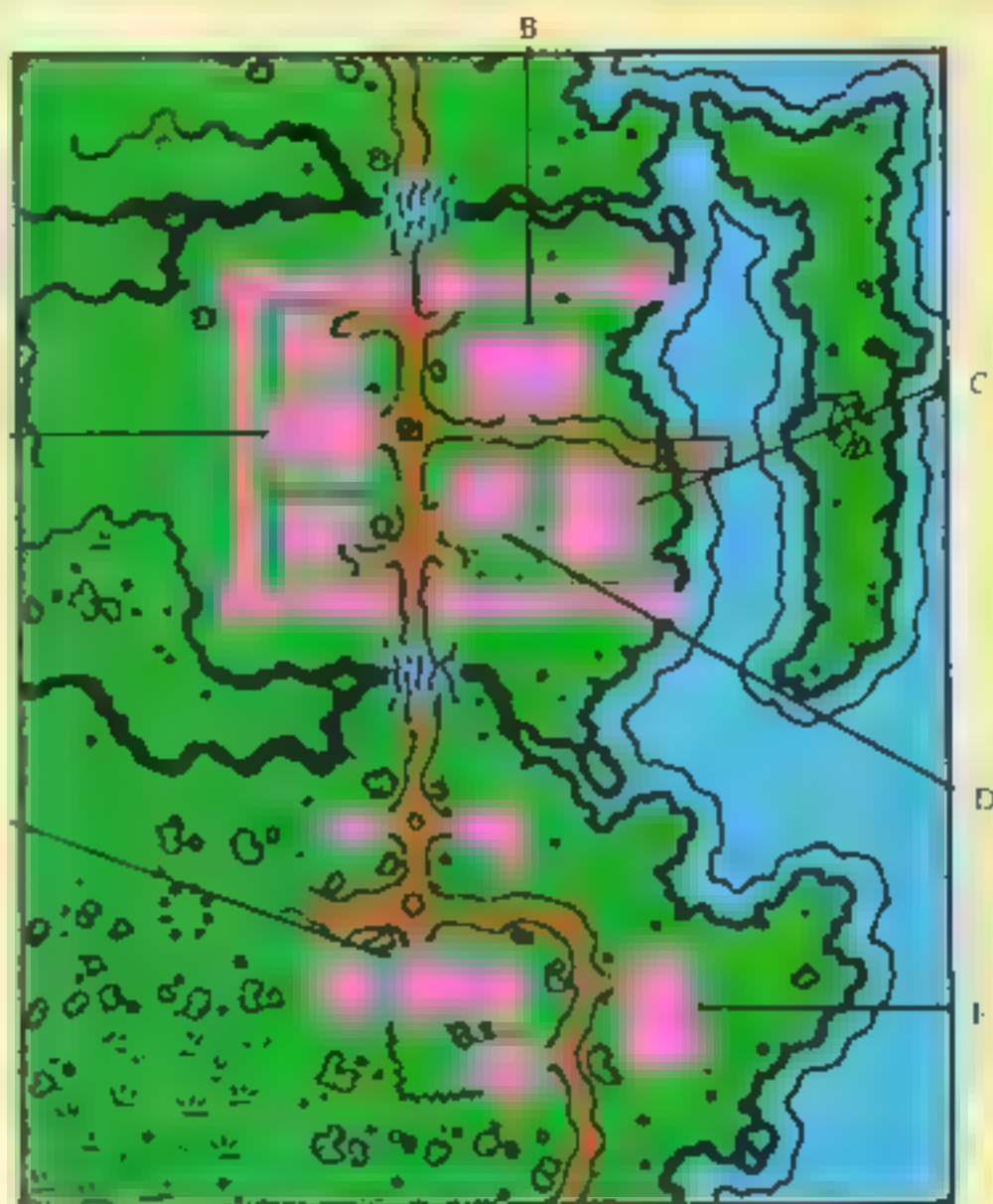
- A Artisan's Craftsmen
- B Instrument Maker
- C Governor's Marauder
- D Samurai
- E Healer & Mission
- F The Taker's Son
- G Basket Weaver
- H The Crown's Nest
- I Clockmaker
- J Death Watch Armory



## TRINISC

- Honor: 直接拿走 Trinisc 城中石壇上的 Rune 即可。Mantra 為 SLMM
- Spirituality: 搜尋 Skarn Bruc 北方 Marney 家轎子，在箱子裡可找到。Mantra 為 LMM
- Humility: 跟 New Magnincia 市長回答 Condor，即可獲得 Rune。Mantra 為 LLM

- A The Mayor's House
- B The Mayor's Office
- C The Lord's Protectorate
- D Blacksmith
- E Stables
- F Wounds of Honor



- A Town Hall
- B Weaver
- C The Frigate Parade
- D The Well of Humility

## NEW MAGINCIA

- 2. 境界等級時，神殿與屬性、關係
- 3. 屬性、關係數累積至某一個數值 (400、800、1600、3200...)，到美德神殿與 Altar 說話 Talk 並吃下烤肉，就可以提升等級與提高屬性，其關係如下

Level	Attribute	Relationship
100	Strength	100
200	Strength	200
300	Strength	300
400	Strength	400
500	Strength	500
600	Strength	600
700	Strength	700
800	Strength	800
900	Strength	900
1000	Strength	1000

軟體世界雜誌擴頁紀事

編輯部全體獻上衷心的感謝

感謝您陪我們一同走過成長的歲月

我們真心期望

你能分享我們的喜悅及成長

我們將不斷的努力奮鬥

常站在您身旁

再一次

敬您共嚐成功的滋味

SOFT WORLD MONTHLY

軟體世界

Professional Magazine for IBM PC Games

——

我們以您睿智的選擇為榮

明日——

你將因軟體世界雜誌的成果為傲





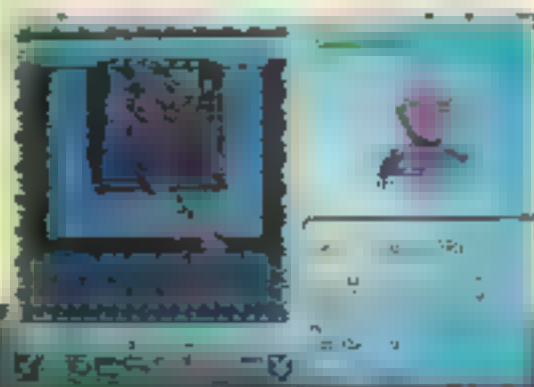
# CAVES AND DUNGEONS



## 地圖符號說明

## Map Key

	Ladder Up		Pillar
	Ladder Down		Statue
	Obstacle (Obstacle in the way)		Room (Room)
	Door		Ladder
	Water		Secret Door
	Swamp		Obstacle
	Hole Arch		Swamp
	Hole Down		Pier
	River		Ship
	Spiderweb		Cave
	Bridge		Cave
	Trap (To 1 Spikes Bear Trap)		Cave
	Cage		Shipwreck
	Grave		Graves
	Switch		Dungeon Entrance
	Lever		Lamp Post
	Platform		Ship



## 我們有…

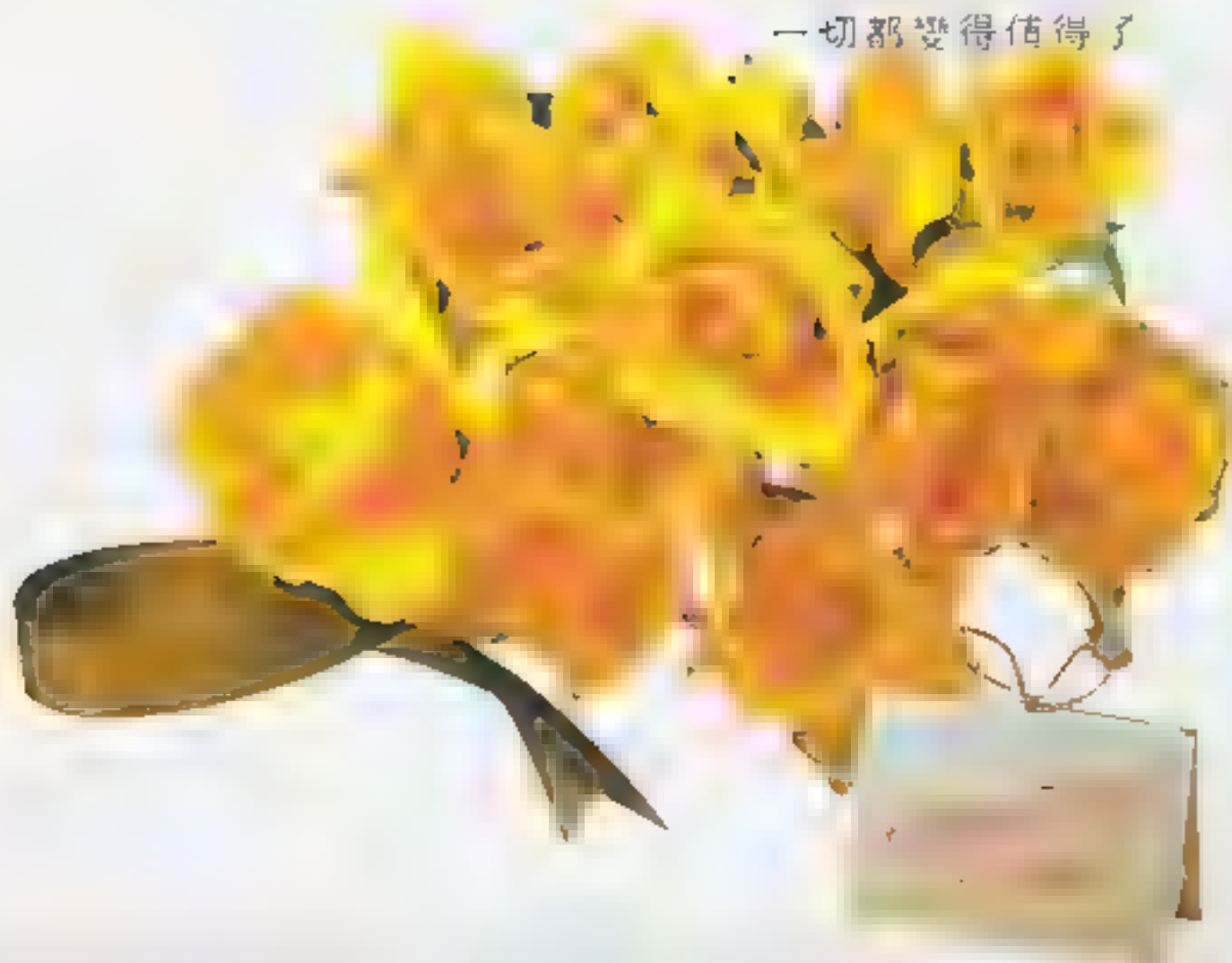
最佳的廣告版面  
廣大而活躍的消費層  
完整而快速的發行網

經過近二年多的努力  
如今我們擁有600多家經銷點  
25000份發行量及100000名讀者的實力  
然而我們並不以此自滿  
堅持求新求變  
是軟體世界雜誌一貫的執著

## 我們沒有…

誇大不實的廣告  
言過其實的宣傳  
巧言計辯的SALESMEN

雖然  
從 0 到 25000  
從套色到彩色  
從32頁到104頁  
路走得很辛苦  
但當桂冠加身時  
一切都變得值得了





# 電腦遊戲老饕的“最愛”

■ 11月份第一屆金磁片獎得獎作品大賞



第一屆金磁片獎全國評選活動  
 在今年8月28日落幕。由於評選  
 熱烈回響再次地證明了電腦  
 的設計水準。敬請世界  
 將與您分享此令人  
 百戰百捷的成果  
 敬請期待  
 金磁片獎  
 得獎作品系列大賞



爭之漢楚



WE  
ARE  
THE  
PERFECT  
MARVEL



我們需要統一

您需要我們



# “心動100”三重贈獎活動

屬於你我的雜誌——“第3波”

滿100期了

爲了表示我們的一點心意

我們準備很多獎品

都是您想要、需要的

走一趟“第3波雜誌”

現場訂，當場刮

讓您刮刮樂，請立即行動！

抽獎活動獎品內容：



特獎1名

特獎1名：現金1000元

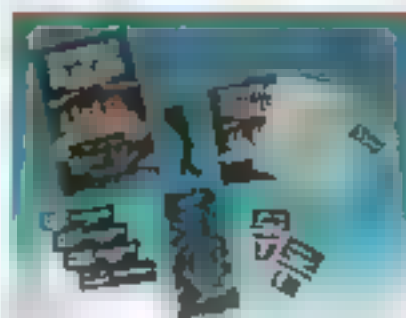
價值46,000元



頭獎2名

頭獎2名：現金500元

價值10,000元



二獎5名

二獎5名：現金200元

價值4,000元



三獎10名

三獎10名：現金100元

價值1,000元



四獎20名

四獎20名：現金50元

價值1,300元



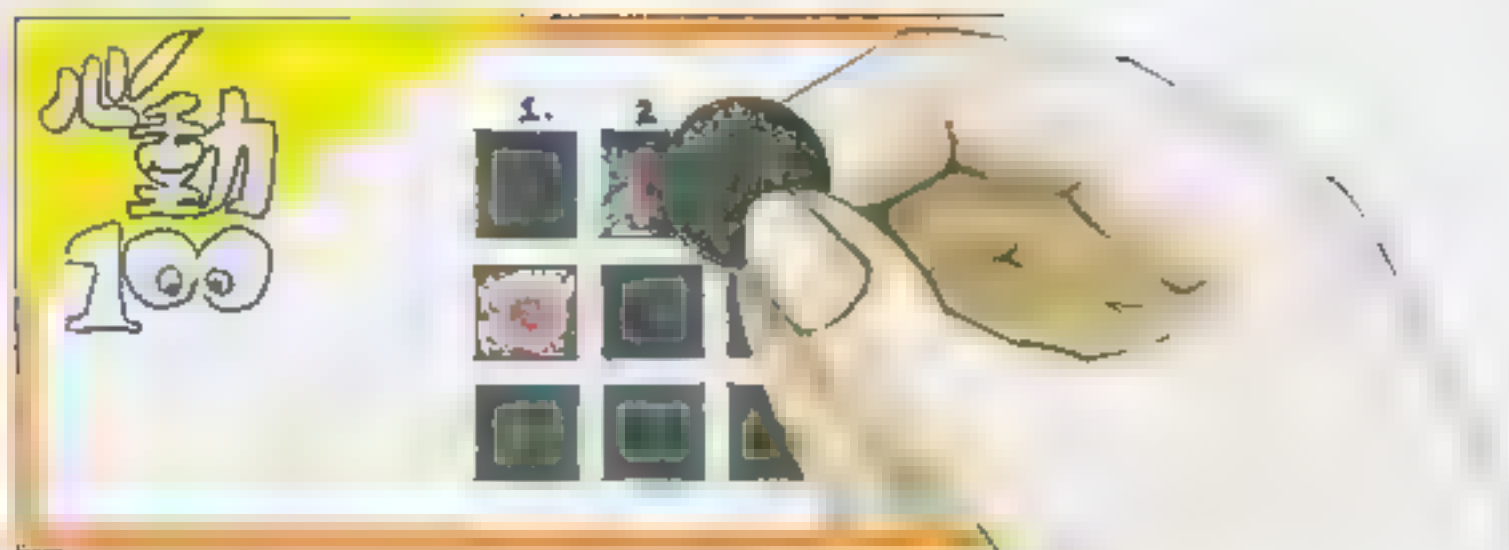
幸運獎200名

幸運獎200名：現金10元

價值100元

活動時間 自79年12月1日起至80年1月10日止  
 歡迎用戶以郵戳爲憑，逾期概不受理

## 現場訂・當場刮



第一版：

於活動範圍內訪問第3次確誌

一年號1891年日杯一本，二年號無要記事本一册（附當時機）

第二首：

介紹展覽會場 台北 台中 高雄 現正訂閱中 常規參加活動 中獎容易

第三節：

【本報記者李永福報導】國泰人壽日前參加由中華醫學會主辦、中國醫藥經濟學會承辦的「2006中國醫藥經濟學術年會」，並與會者分享國泰人壽在醫藥經濟領域的經驗與見解。

参加辦法：

凡已發給股票項下應記句號之股份者，請向 註冊辦事處，或下列之各處，以此類用，以可視該參加之利率。自發給，滿十年，由該學堂即東現舉，而凡未告知，亦可將該利率之款投入增新捐獻或參加抽獎活動。無論如何，內 15 可參加抽獎活動。而將入之本公司之費均將撥入捐獻和參加抽獎並將存根附在表上。請保留存根以備查閱！

## 開獎日期：

80年1月15日於定興學校公開抽籤

**中獎公佈：**

於80年2月份第3頁雜誌(102期)公佈中獎號碼。

演覽日期：

80年2月1日 28日，逾期及存根损毁者无效。

### 「領獎辦法」

**特 別 獎** 憑獎帶身份證及存摺至足萬利樓門市部領獎(依稅法規定凡中獎金額在1,500元以上者需扣繳15%稅金) 幸運獎及四獎可親自至上述地點領獎,亦可將姓名、箱站、獎券地址填妥於存摺聯帶至約北市民生東路817號第3段「雅昌發行總經銷」(幸運獎再加附郵費50元四獎再加附郵費100元)

◎ 讀後感

①可於12月親親月書場(台北、台中、高雄、澎湖訪問)。(資訊月台北展<sup>2</sup>、北世貿、外國貿易館、台中展<sup>3</sup>、<sup>4</sup>、<sup>5</sup>、<sup>6</sup>、<sup>7</sup>、<sup>8</sup>、<sup>9</sup>、<sup>10</sup>、<sup>11</sup>、<sup>12</sup>、<sup>13</sup>、<sup>14</sup>、<sup>15</sup>、<sup>16</sup>、<sup>17</sup>、<sup>18</sup>、<sup>19</sup>、<sup>20</sup>、<sup>21</sup>、<sup>22</sup>、<sup>23</sup>、<sup>24</sup>、<sup>25</sup>、<sup>26</sup>、<sup>27</sup>、<sup>28</sup>、<sup>29</sup>、<sup>30</sup>、<sup>31</sup>、<sup>32</sup>、<sup>33</sup>、<sup>34</sup>、<sup>35</sup>、<sup>36</sup>、<sup>37</sup>、<sup>38</sup>、<sup>39</sup>、<sup>40</sup>、<sup>41</sup>、<sup>42</sup>、<sup>43</sup>、<sup>44</sup>、<sup>45</sup>、<sup>46</sup>、<sup>47</sup>、<sup>48</sup>、<sup>49</sup>、<sup>50</sup>、<sup>51</sup>、<sup>52</sup>、<sup>53</sup>、<sup>54</sup>、<sup>55</sup>、<sup>56</sup>、<sup>57</sup>、<sup>58</sup>、<sup>59</sup>、<sup>60</sup>、<sup>61</sup>、<sup>62</sup>、<sup>63</sup>、<sup>64</sup>、<sup>65</sup>、<sup>66</sup>、<sup>67</sup>、<sup>68</sup>、<sup>69</sup>、<sup>70</sup>、<sup>71</sup>、<sup>72</sup>、<sup>73</sup>、<sup>74</sup>、<sup>75</sup>、<sup>76</sup>、<sup>77</sup>、<sup>78</sup>、<sup>79</sup>、<sup>80</sup>、<sup>81</sup>、<sup>82</sup>、<sup>83</sup>、<sup>84</sup>、<sup>85</sup>、<sup>86</sup>、<sup>87</sup>、<sup>88</sup>、<sup>89</sup>、<sup>90</sup>、<sup>91</sup>、<sup>92</sup>、<sup>93</sup>、<sup>94</sup>、<sup>95</sup>、<sup>96</sup>、<sup>97</sup>、<sup>98</sup>、<sup>99</sup>、<sup>100</sup>、<sup>101</sup>、<sup>102</sup>、<sup>103</sup>、<sup>104</sup>、<sup>105</sup>、<sup>106</sup>、<sup>107</sup>、<sup>108</sup>、<sup>109</sup>、<sup>110</sup>、<sup>111</sup>、<sup>112</sup>、<sup>113</sup>、<sup>114</sup>、<sup>115</sup>、<sup>116</sup>、<sup>117</sup>、<sup>118</sup>、<sup>119</sup>、<sup>120</sup>、<sup>121</sup>、<sup>122</sup>、<sup>123</sup>、<sup>124</sup>、<sup>125</sup>、<sup>126</sup>、<sup>127</sup>、<sup>128</sup>、<sup>129</sup>、<sup>130</sup>、<sup>131</sup>、<sup>132</sup>、<sup>133</sup>、<sup>134</sup>、<sup>135</sup>、<sup>136</sup>、<sup>137</sup>、<sup>138</sup>、<sup>139</sup>、<sup>140</sup>、<sup>141</sup>、<sup>142</sup>、<sup>143</sup>、<sup>144</sup>、<sup>145</sup>、<sup>146</sup>、<sup>147</sup>、<sup>148</sup>、<sup>149</sup>、<sup>150</sup>、<sup>151</sup>、<sup>152</sup>、<sup>153</sup>、<sup>154</sup>、<sup>155</sup>、<sup>156</sup>、<sup>157</sup>、<sup>158</sup>、<sup>159</sup>、<sup>160</sup>、<sup>161</sup>、<sup>162</sup>、<sup>163</sup>、<sup>164</sup>、<sup>165</sup>、<sup>166</sup>、<sup>167</sup>、<sup>168</sup>、<sup>169</sup>、<sup>170</sup>、<sup>171</sup>、<sup>172</sup>、<sup>173</sup>、<sup>174</sup>、<sup>175</sup>、<sup>176</sup>、<sup>177</sup>、<sup>178</sup>、<sup>179</sup>、<sup>180</sup>、<sup>181</sup>、<sup>182</sup>、<sup>183</sup>、<sup>184</sup>、<sup>185</sup>、<sup>186</sup>、<sup>187</sup>、<sup>188</sup>、<sup>189</sup>、<sup>190</sup>、<sup>191</sup>、<sup>192</sup>、<sup>193</sup>、<sup>194</sup>、<sup>195</sup>、<sup>196</sup>、<sup>197</sup>、<sup>198</sup>、<sup>199</sup>、<sup>200</sup>、<sup>201</sup>、<sup>202</sup>、<sup>203</sup>、<sup>204</sup>、<sup>205</sup>、<sup>206</sup>、<sup>207</sup>、<sup>208</sup>、<sup>209</sup>、<sup>210</sup>、<sup>211</sup>、<sup>212</sup>、<sup>213</sup>、<sup>214</sup>、<sup>215</sup>、<sup>216</sup>、<sup>217</sup>、<sup>218</sup>、<sup>219</sup>、<sup>220</sup>、<sup>221</sup>、<sup>222</sup>、<sup>223</sup>、<sup>224</sup>、<sup>225</sup>、<sup>226</sup>、<sup>227</sup>、<sup>228</sup>、<sup>229</sup>、<sup>230</sup>、<sup>231</sup>、<sup>232</sup>、<sup>233</sup>、<sup>234</sup>、<sup>235</sup>、<sup>236</sup>、<sup>237</sup>、<sup>238</sup>、<sup>239</sup>、<sup>240</sup>、<sup>241</sup>、<sup>242</sup>、<sup>243</sup>、<sup>244</sup>、<sup>245</sup>、<sup>246</sup>、<sup>247</sup>、<sup>248</sup>、<sup>249</sup>、<sup>250</sup>、<sup>251</sup>、<sup>252</sup>、<sup>253</sup>、<sup>254</sup>、<sup>255</sup>、<sup>256</sup>、<sup>257</sup>、<sup>258</sup>、<sup>259</sup>、<sup>260</sup>、<sup>261</sup>、<sup>262</sup>、<sup>263</sup>、<sup>264</sup>、<sup>265</sup>、<sup>266</sup>、<sup>267</sup>、<sup>268</sup>、<sup>269</sup>、<sup>270</sup>、<sup>271</sup>、<sup>272</sup>、<sup>273</sup>、<sup>274</sup>、<sup>275</sup>、<sup>276</sup>、<sup>277</sup>、<sup>278</sup>、<sup>279</sup>、<sup>280</sup>、<sup>281</sup>、<sup>282</sup>、<sup>283</sup>、<sup>284</sup>、<sup>285</sup>、<sup>286</sup>、<sup>287</sup>、<sup>288</sup>、<sup>289</sup>、<sup>290</sup>、<sup>291</sup>、<sup>292</sup>、<sup>293</sup>、<sup>294</sup>、<sup>295</sup>、<sup>296</sup>、<sup>297</sup>、<sup>298</sup>、<sup>299</sup>、<sup>300</sup>、<sup>301</sup>、<sup>302</sup>、<sup>303</sup>、<sup>304</sup>、<sup>305</sup>、<sup>306</sup>、<sup>307</sup>、<sup>308</sup>、<sup>309</sup>、<sup>310</sup>、<sup>311</sup>、<sup>312</sup>、<sup>313</sup>、<sup>314</sup>、<sup>315</sup>、<sup>316</sup>、<sup>317</sup>、<sup>318</sup>、<sup>319</sup>、<sup>320</sup>、<sup>321</sup>、<sup>322</sup>、<sup>323</sup>、<sup>324</sup>、<sup>325</sup>、<sup>326</sup>、<sup>327</sup>、<sup>328</sup>、<sup>329</sup>、<sup>330</sup>、<sup>331</sup>、<sup>332</sup>、<sup>333</sup>、<sup>334</sup>、<sup>335</sup>、<sup>336</sup>、<sup>337</sup>、<sup>338</sup>、<sup>339</sup>、<sup>340</sup>、<sup>341</sup>、<sup>342</sup>、<sup>343</sup>、<sup>344</sup>、<sup>345</sup>、<sup>346</sup>、<sup>347</sup>、<sup>348</sup>、<sup>349</sup>、<sup>350</sup>、<sup>351</sup>、<sup>352</sup>、<sup>353</sup>、<sup>354</sup>、<sup>355</sup>、<sup>356</sup>、<sup>357</sup>、<sup>358</sup>、<sup>359</sup>、<sup>360</sup>、<sup>361</sup>、<sup>362</sup>、<sup>363</sup>、<sup>364</sup>、<sup>365</sup>、<sup>366</sup>、<sup>367</sup>、<sup>368</sup>、<sup>369</sup>、<sup>370</sup>、<sup>371</sup>、<sup>372</sup>、<sup>373</sup>、<sup>374</sup>、<sup>375</sup>、<sup>376</sup>、<sup>377</sup>、<sup>378</sup>、<sup>379</sup>、<sup>380</sup>、<sup>381</sup>、<sup>382</sup>、<sup>383</sup>、<sup>384</sup>、<sup>385</sup>、<sup>386</sup>、<sup>387</sup>、<sup>388</sup>、<sup>389</sup>、<sup>390</sup>、<sup>391</sup>、<sup>392</sup>、<sup>393</sup>、<sup>394</sup>、<sup>395</sup>、<sup>396</sup>、<sup>397</sup>、<sup>398</sup>、<sup>399</sup>、<sup>400</sup>、<sup>401</sup>、<sup>402</sup>、<sup>403</sup>、<sup>404</sup>、<sup>405</sup>、<sup>406</sup>、<sup>407</sup>、<sup>408</sup>、<sup>409</sup>、<sup>410</sup>、<sup>411</sup>、<sup>412</sup>、<sup>413</sup>、<sup>414</sup>、<sup>415</sup>、<sup>416</sup>、<sup>417</sup>、

②郵寄訂閱 / 請抄下劃框帳號到郵局劃撥・劃撥帳號：1422857-0  
戶名 定慧科技股份有限公司

### 第3波雜誌訂閱價目表

	新設戸	竣工戸 学生数
1年	1200	1120
2年	2240	2100
3年	3150	2840

定慧科技股份有限公司

地址：台北市民生東路977號

電話 02 7630052 7655610 轉31戶組

傳真：(02)7656274







<高雄訊>當你在玩休閒軟體時，你是否曾經被螢幕上美麗的動畫所吸引？也許、美麗、變化無窮的主題，也讓你化為主角，進入一個動人的世界，如你所見，卻不知如何進入這

這一切的一切，將隨著智冠科技有限公司可獲美國電子藝術公司 Electronic Arts獨家授權，於1991年初出版的一系列多媒體軟體一掃而空。屆時，你將成為世界上最富有的人之一！Deluxe Paint與Studio系列多媒體軟體的成就！現在你的眼前，享受前所未有的展

司的輪智巨  
公商子託，  
術銷電委情司  
經國已事公  
子與美司一家  
美濟發，解  
由地善露徑，  
行兩仍透途磁  
發台開管律X  
產港坊主法超  
生獲，位採，  
代，雖可即X  
家後，公熟，  
始軟紀有機X  
開開新技時新  
就休個科特，  
年的一冠，訊  
前版體智科X  
於出軟錄責：  
，所開，之有  
司休體開司  
公是軟有公  
限為盜聚握  
有認的收掌  
技，司技已  
冠許公科，  
智Electroni  
調術術冠前

Electronic Arts 自 1982 年成立以來，已推出近 60 種不同的性質的休閒軟體。現在，Electronic Arts 更是美國休閒軟體業中最大、最成功的公司。而真正令 Electronic Arts 感到自豪的，是其產品品質得以媲美其他公司。凱撒大帝...等產品。這多媒體將推出的 Electronic Arts 多媒體...

這些多媒體軟體，包括適合 IBM 個人電腦的 Deluxe Paint II Enhanced, Deluxe Paint Animation; 適合 Macintosh 的 Studio 1, Studio 8, 與尚未出版之 Studio 32; 還有適合 Amiga 的 Deluxe Paint III 與 Deluxe Video III. 智冠科技有限公司將秉持著提昇中華民國科技為己任的心態為您推出這一系列功能超強的多媒體軟體，請大家密切注意其出版日期。

這些多媒體軟體，屆時，將與智冠科技有限公司自行研究開發之中文休閒軟體，一起在這七十九年度資訊月的台北、台中與高雄三區為您展出，請您抽空務必蒞臨智冠科技公司的軟體世界。





## ◎怡甄

如果還沒拿去當衛生紙用掉的話，那請玩家計數一下，久的軟體世界雜誌第2期或外報第17頁。相信一年中前當GAME迷看到此頁時，一定會震驚於以當時之遊戲製作技術居然能造出如此不可思議的畫面。一年半後，它——好夢連床——仍然獨領風騷，由國內軟體世界正式推出與諸迷見面。

此遊戲內容在描述一位手術台上的病人在夢境中之所作所為。雖然一切看來是如此地荒謬不經——在棉花糖機中割滾、與真人一般大的蜜蜂賽跑、用在天空中飛翔的魚???與怪物格鬥、在琴鍵上翩然起舞——。It's impossible!這是給人的第一印象，但在遊戲之餘也不得不對那份幽默感與天馬行空式的幻想發出會心的微笑。

對大多數玩家而言這

或許不算一個問題，但如果你家的電腦與筆者一樣是石器時代477 MHz XT級電腦，你一定會覺得遊戲進行速度真不是普通的慢，沒有TURBO什麼動作都慢西拍。還有，CGA模擬模式的表現稍嫌遜了些，建議玩家找其它模擬程式試試看。

對有彩色、TURBO電腦的玩家而言，這是個你千萬不能錯失的動作鉅片。至於單色電腦的玩家，你難道甘心放棄極式設計師為你精心製作出來的彩色畫面？去抱台彩色螢幕回家吧！別忘了順便帶盒好夢連床哦！



## ◎陳冠帆

獸王記第一個吸引了我的地方是變身的那畫面，他能夠變成四種不同動物的化身，但卻只在變身很人的畫面掛其用心，有多層次的變化，其他的就十分簡陋了，僅用變身後的圖形蓋上去而已。第二吸引我的是用AD LIB所發出的音效或音樂，實在太棒了，如果獸王記缺了這一效果，那麼絕對會失色不少。

在獸王記中的攻擊方式，隨著變成不同動物，而有不同的致命絕招，而且也不重複。這個遊戲有十幾種怪物，每一個怪物都有其獨特的攻擊方式和造型，令人目不暇給。到了最後的結局是一隻鳥飛到畫面中變成你所要救的雅典娜。看起來這個遊戲的作者十分熱愛變身，只要是重要人物均有其變身的機會。

獸王記也有些缺失，

如果用鍵盤的玩家會注意到第一位玩家的控制鍵並非太好，而+號則歸第二玩家的手，反倒是第二位玩家的控制鍵較佳，如果能提供改變控制鍵的功能，那就好多了。還有在尚未化身成動物時的變身，均會使電腦機讀取十多秒的時間，也使畫面停頓了相同的時間，這使遊戲玩起來並不順暢。如像：人咽口氣與玩。

這個遊戲在開始遊戲前的片頭畫面很快不留下參數選擇，可依各人的能力調整，當然也提供選關的功能，這些也是在同類型的遊戲主體見到的。我認為要去接觸這個遊戲才會知道這個遊戲的娛樂價值有多高。



# 遊戲大家談



## ◎曾伯勳

我是個戰略迷，在各個時空中到處征戰，經歷大小陣仗無數次，所以當我在雜誌上看到它的介紹後，便決心要買了。

正如新片介紹所說的，這個遊戲論其音效、畫面均屬一流，可惜大部分的單色螢幕玩家無福領略這個遊戲。

本遊戲的優點是音樂雄厚，隨著不同場景而有變化。在地圖畫面時的氣勢宏偉；在兩軍對陣時漸次鼓聲的扣人心弦；在海戰時的緊張氣力，均滿足了聽覺上的享受。這是在其他戰略遊戲中所缺乏的。而它的畫面也相當優秀。

四頭馬車比賽或競技場的比賽中不但精緻，更充滿了羅馬藝術氣息，在戰鬥場面中，軍隊的武器及護甲都可以表現得淋漓盡致。但我認為它最大的優點在於可以指揮戰術，讓人有思考的空間，發明更

好的方法。戰術，以決定你是否能成為羅馬帝國的皇帝。我最擅長的是楔形陣式，可直取敵將首級，以最少傷亡來獲得一塊屬地。

雖然這個遊戲有這麼多的優點，但亦有其缺陷。在外文說明書方面，應該提供一套技巧，讓玩家們參考。另外在四頭馬車比賽中，車輛也不易控制，常常會發生車毀人亡的慘劇。

凱撒大帝包圍了「國志、水滸傳和北與南」的長處，再加上優美的音樂，實在是戰略遊戲上的極品。沒有 EGA 或 VGA 的玩家，要多努力存錢了，千萬不要錯過了這麼好的遊戲。

✚



## ◎阿福

從海底出擊支援 VGA 256 色，解析度為 320 × 200，頗具可觀性。在音效方面，它支援了魔奇音效卡，不論是引擎聲、戰船聲或是發射魚雷的聲音都十分逼真。

單色玩家恐怕怕的儀表相對較混亂現象，本遊戲都沒有，而且還特別清楚。而 XT 機型的玩家，只要把顯示卡換成 VGA 顯示模式，執行起來還很流暢。不過，我建議玩家若手頭有多餘的錢，最好配備高速 AT 電腦 + VGA 顯示器 + 魔奇音效卡如此的全套組合，玩起遊戲來，才能得心應手。

至於從海底出擊的內容，不論各位，實在帥呆了。第一，具有可更改預設任務及自行設計任務的功能，包括選擇戰場、設定年代（第二次世界大戰 1939—1945）及時限、設

定船隻並任命船長、給予任務等等。第二，在遊戲進行時，可在自己的艦隊內任意遊走，也可以隨時接收任一艘船隻的戰報，或是讓各艦艦長各司其職，按照你所給予的命令去執行，而變成戰略遊戲。當然，在緊要關頭，你也可以下達臨時命令，指揮你的艦隊如何應變。第三，本遊戲利用分時的方

式，讓玩家輪流上機操作，這項功能，絕對是空前的，而且使得遊戲更富變化、更耐玩了。

以上三大特色，可以組合成各玩法，這就有待玩家去發掘了。總而言之，從海底出擊是最佳的潛艇遊戲，也是一個不錯的艦艇遊戲。您選擇了德軍了嗎？您的海狼級潛艇準備伏擊了嗎？或者您選擇了盟軍了呢？那麼小心護好您的船隊罷！也許狼軍就在你身邊。

✚





飛龍在天震九霄

# 談飛龍騎士

/Y.M.J



如來要問世界上那一種人最威風，那自非翱翔天際的御衡戰士莫屬，但是如果把这个御衡搬到 AD&D 的桌上，又會怎樣呢？成了……答對了！就是飛龍騎士。

想想看身披黃金戰甲，手執晶亮長槍，風舞大紅披風，跨坐在伸張羽翼的龍飛龍上，就有一股肅然不可侵犯的威嚴。及至升空迎戰敵龍，在雲端和對方槍劍並出，雷來火往，然後一拍把他們給刺下去，凱旋而歸，那股神氣勁兒，就不知道可以迷死多少女子。

事實上，我個人認為飛龍騎士的確是世界上最有趣的遊戲，它的構思新穎，結合了模擬、飛行和神話 RPG，

戰術、訓練、飛行、遠方追馳。過真的 3D 效果直追各著名模擬飛行遊戲，並予玩者更多的真實感，精美的故事和劇情介紹更是讓玩者一試難忘，而戰鬥不懈。

它的音樂——飛龍騎士的音樂，這是 SSI 的 AD&D 系列——及魔索音效卡，來最佳的作品，而且多達五首。舉凡施法吟唱的標題音樂、美武雄壯的出擊配樂、莊嚴的勝利音樂、令人深感前途未卜的奇詭出擊配樂……等，都是水準之上的動人音樂，令玩者能更融入遊戲之中，非從頭到尾玩完不能停。

飛龍騎士，給我帶來了極大的震撼，它的 3D 效果

和巨人的飛行要塞、撒而飛的毒龍、輕捷迅速的流龍飛龍人、或是揚帆疾行的戰船，無不真實的顯現在我們的面前，不再只是幻想中的東西。猶記得在「退擊白龍」的任務中有兩隻夥伴搭乘的龍就在前方，我一而加速趕上，一面用問左右看的功能去看兩隻龍，只見……乖乖！龍的振翅、前突的長槍，還有跨坐龍背上的騎士，全都一清二楚，配上翠綠的草地和碧藍的長河，那種感覺真的只有一個「帥」字能形容，結果我看得太過出神，一不小心給白龍的閃電球 K 了下去。我只能說，連龍這種很不規則的物體都能表現得如此逼真，飛龍騎士實在是一個模擬飛行迷和 RPG 迷不能不玩的絕佳

遊戲。

於是乎，像我這麼優秀的飛行員，當然與神沖的立氣參戰，但是敵人並非等閒之輩，在激戰數百回合之後，壓什麼起，最後不得已祭出法寶 PC-TOOLS，才終於攻入黑龍的巢穴。先舉思從黑龍的手上解救出來。雖然我戰勝了，但是在這期間我所遭到的打擊（一關拼了二十幾次才過，丟死人了）和挫折，大概只有那些「牛牛」們才會了解（我寫的各國×話，他們全聽得一清二楚），為了使各位見習騎士們在鏖戰除惡的過程中能順利前進，少挨幾顆火球，少搥幾次牆壁，我特別將一些飛行與戰鬥的要訣，以及特別注意事項在本文中——說明，希望各





以上是較常見的情形，這種作戰法的要點在「緊緊地「盯」住敵人，千萬不要追過了頭，但也不要讓對方超前逸去紙幕，那就前功盡棄了。假如敵龍正對着你衝來，先避開牠噴出的龍氣，然後仔細瞧，敵龍在快碰上你的時候會猛然向左或右迴轉，只要你猜對了方向，追上去一「刺」就一針見血地刺下去。

如果你在迴轉時追不上敵龍而給它超出望塵逃走，那可能是你的速度太快，用減速，能將速度減至約四倍差不多剛好，減至4倍當然是最容易追上敵人（和戰鬥機迴轉時的原理完全一樣）。但是速度太低的話，你無法拉近你和敵龍的距離，只能看著它在眼前飛翔，衝說到最後去刺了。

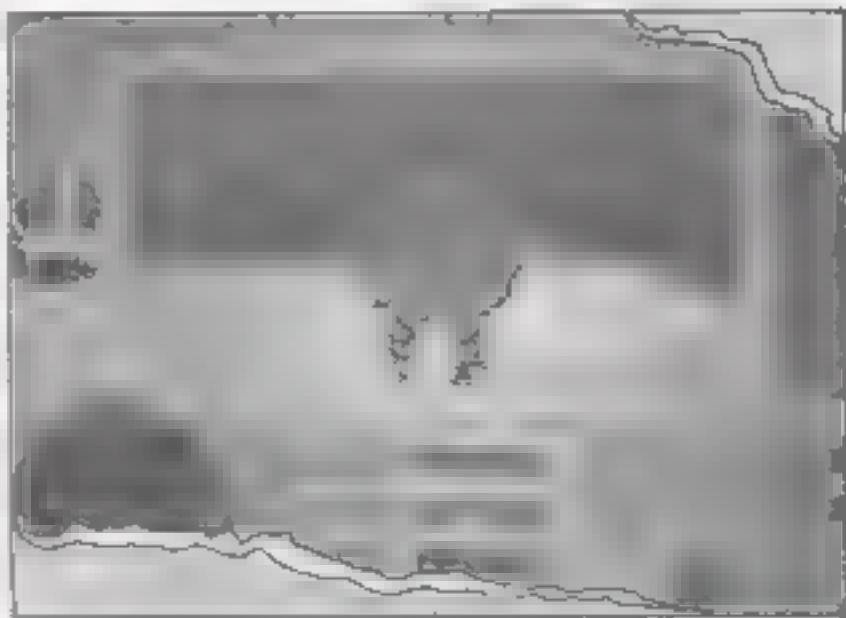
般來說，敵龍幾乎都係利在「高度殺」，才就上下昇降，因此只要迴轉轉得好，要刺下敵人幾乎不成問題，相信只要你多試幾次就能了解。

龍氣是一種類似火神砲的東西，隨著所乘飛龍的不同而有六種之多，不過真正比較有效的還是第一類龍氣（火球、雷球…等），其中又以金龍（Golden Dragon）的火球最快，銀龍（Silver Dragon）的雷球最慢。不過說快也快不到那裏去，試試看你就知道了。雖然美其名曰龍氣可以用來攻擊遠方的敵人，但是除了「地上爬」的船隻以外，遠程射擊是打不到任何敵人的，何故？因為太慢了，等龍氣射到預定的地點時，目標早就不知去向了，所以只有等目標逼近後再攻擊，才有命中的可能。

最近熟能的方法，和使  
出長槍時完全一樣，唯一不  
同的是不用靠到很近，只要  
你覺得「差不多」了，就可  
以耍胯下飛龍開「金口」，  
反正一噴不中。還可接著兩  
長槍攻擊，多試幾次，你就  
會明白下段「掃」的妙處了。  
。其實在剛噴出去時，龍氣  
的速度都滿快的，所以呢，

吃我一記“加料”的龍氣

剛吞了八顆大蒜



只要距離夠近，命中應該是  
不成問題的。

在另一種情形，敵龍正面向我方衝過來時，差不多敵龍的身體（不包括翅膀）比龍雲稍大一點（圖1-10），咱龍龍氣了，由於相對速度的關係，對方總不會有甚麼衝擊的餘裕，結果就是結結實實的挨上一下。儘量避免和敵龍面對面互噴龍氣，因為如果你的龍氣命中了，你也少不了要吃一發。

烽火連天



多了，像赤龍(Red Dragon  
型1) 發全龍口人球才  
會下去，所以最好把脾氣當  
做輔助武器用，打中算賺到  
，打不中就算了，反正還有  
長槍嘛！

現在，讓我們來談一些

特殊的戰鬥狀況，以及應付之道。

\$ 1000

萬般是飛龍騎士中最常見的難關，試想以你那本來就不多的生命力，爛得可以的盔甲，去和五、六隻，甚至十二、四隻敵龍周旋。牠們光是把你壓起來各噴一次龍氣，你就少不了要挨一發，再加上那顆像大的龍球雷達，龍球揮動時，戰術位置時中心地帶一大堆光點擠成一團。你背後又沒長眼睛，往往連怎麼死的都不知道（我對付為此，常靠閃、躲、半死、死、非死、半死、非死……）。幸好林長老發展了卜運這種特殊戰法，在此再……

要敵人反身時，抽劍就會噴出第一波龍氣，你應該能輕易的躲過。之後，等雙方逼近時，噴出龍氣（這一發應該會命中），並開始迴轉，如果你猜對邊的詔道可以用長槍刺下一隻，  
~5秒，敵龍的龍焰威力差不多回復了。你要認真注意







TOOLS 擺出來才排完，可見真能不改玩完者，可自封為「天神」而當之無愧了。

總之，多去體會那龍石火雨的交戰，描模那寸土之間的生死之別，還有，在痛快刺下一隻敵龍之後，去感覺身為一名飛龍騎士的榮耀與挫折。

## 三、注意事項

遊戲中的特別事項，了解一下這些事項，對你會很有幫助的。

### 1. 骷髏龍 (Death Dragon)

是最快速、最靈活也最強壯的敵人。火球幾乎打不到牠，用長槍刺上兩三次，牠才會在空中散成一堆骨，永遠地安眠。

由於骷髏龍和別種敵人不同，牠很喜歡飛高，所以如果你能戰到一半忽然找不到敵人，就往上找看看吧！還有，當骷髏龍人死時會自爆成一團火球，所以不要用長槍攻擊，否則你和胯下的座騎都會被牠自爆形成的火球所傷，在用龍氣攻擊後也應立刻躲開，因為火球一爆會向你撞過來。

3 赤龍 (Red Dragon) 是飛龍騎士中最可怕的敵人，牠們不但迅速而且強壯，只要有成群的赤龍出現，那肯定是一場硬仗。多多利用「攻擊後脫離」的招式，「萬別急躁，牠們能飛很高，所以，小心！」

小心雲龍、野獸和壁壘，在交戰時盡量遠離牠們，上面的人會射出大量箭，造成多處的傷害，所以，儘量可以避開牠們的攻擊停止，但還是不要輕信為宜。

5 在某些戰役中，雪橇等物可以不用與會，但有時你必須把牠們消滅殆盡才算完事。而在某些場合，亦將敵人全軍收招掉之後，還會從另一個地方飛出一大群敵人（像飛行雲龍之後）。由於這些敵人即你尚遠，你可能一時還看不見牠們，而有「奇怪，明明宰得一隻不剩，怎麼還有敵人」的疑惑。總之，如因雷達上已無敵人踪影，而任務仍未結束，那就依從魔法盾的指示去飛，反正又沒有油料限

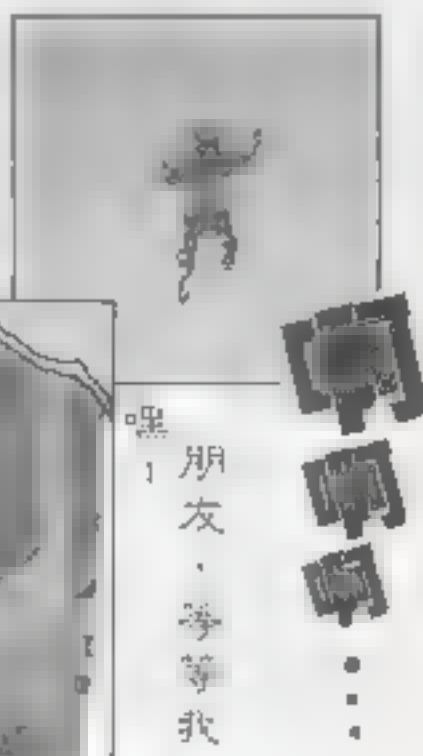
制。還有一種最爽的情形，那是在你打下來，任務卻突然結束了，那就是你的夥伴替你從「勝利」中，為你吸了功勞，但是和利過門不也是件可喜可賀的事。



6 在城門關卡，由於空間狹小，彼此衝來撞去的，很容易被對方帶到而空中飛人的意外，為了保命起見，建議你，常不要飛得太低，如此，當你的座騎飛高一點的時候，就有活命的希望了。所以，「嘿，阿，」在這些戰役中，你常會聽到，「嘿，阿，」的聲音，在單色顯示器上來看還算清楚，但在單色顯示器上來看，就自點一點之。在飛龍騎士中，由於座騎有巨大冰塊，而座騎的移動速度，所以，他的就自己保重，小心，而死可是很丟人的。（否則，你可是會死的，所以，要小心。）

8 在遊戲中，騎士和盟軍進入，當一件東西被擊破後，它會有一件東西，所以，你最好的小

場戰役，無論如何千萬別使用醫療油膏，否則到時候你將會直到痛苦的抉擇。披風和魔法盾都是損不



得的，損了以後就别想玩了，可是不拍又不打，此時，就只有再從前幾關中，再打了。所以在前幾關多忍耐一些，等到第二關，你就會知道，但是，嘿！你也得為最後決戰留幾瓶藥。

9 在追擊黑龍王之後你將可得到一件索爾尼光盔甲 (Solamnic Armor)，這件盔甲具有相當的防護力，我不知道走其他的路，是不是也會到達這一關（我是一路昇級上去的），總之，這件盔甲在最後一關，你最好動動腦筋，要對付十二、三隻赤龍，皮不厚點怎麼行。

以上就是我 K 了十場戰役的心得，字字辛酸，句句血淚，希望對各位有所幫助，早日擊敗邪惡車掌。謹祝各位武運長久，「揮」得愉快，下回再見啦！





# 創世紀6

## 魔法書

### 另有妙用

# Ultima VI

## THE FALSE PROPHET

許世權

各位 ULTIMA VI 的玩家們大家好，相信各位大姊大姐在冒險的旅途中一定看過一物重過千眼去過那

攜帶超重物品的方法供各位參考，可以免除因要帶過多而無法攜帶的麻煩！

首先將魔法書丟到地上，再將物品丟在魔法書上，

可以發現物品消不見了（進入魔法書中了），以 LOOK 指可以看到魔法書比原先重了許多！此時，再將魔法書 GET 起來，然後持用魔法書，再持用魔法書時魔法書不佔任何重量，使得您原先丟入魔法書那些物品變成毫無重量了！例如您將物品丟入魔法書後魔法書重 40 STONES，在您持用魔法書之後，背包突然減輕 40 STONES 了，這樣您就可以再帶 40 STONES 的東西了！

要注意的是丟入物品後魔法書「超過人物本身可以攜帶的最大重量，因為如果超過就無法 GET 魔法書，無法 GET 就無法持用，這就無法達到我們我希望的目的，所以別太貪心了！

適合丟入魔法書的物品包括藥草、金錢、食物，因為這些物品丟入之後仍可使用，至於其它物品丟入則需再取出才可以使用！

關於如何從魔法書中取出物品，我們一定要先準備另一本魔法書（具有 4TH 的賦予生命-Animate 的 SPELL），才有辦法取出物品！也就是說最少要有兩本魔法書，先將原先您將物品丟入的那本魔法書丟到地上，然後持用另外那本的魔法書，對地上的那本魔法書施以賦予生命-Animate 的魔法，物品就會從魔法書中跳出來了；然後您再將地上那本魔法書「打死」之後才可以將它 GET！所以重要物品沒有必要不費口舌便丟入，拿出來是很麻煩的！



玩過叢林之神這個 game 的朋友，一定覺得其畫面精美及動作的好玩是稱一流。尤其是它那體貼新手的設計，一條生命，更是讓人感到欣慰。雖然如此，努力到最後，它給予的損失是成千古恨，在無數次的死亡邊緣求生後，勇敢的李大博士終於發現到一些死亡巴上的秘密，乾坤挪移，左右旋轉。

其實方法有夠簡單，只要當李大博士不幸死亡

時，（畫面上閃閃顯示一個死亡訊息），即按下：Tab or ENTER 鍵，轉身。可按一下或連按數次或是連按數次，起死回生。不論是何種死法，摔死、被魔鳥撞死一等（掉入水中除外）。習得此魔法後，即可在死亡邊緣求生，現在是最好方法。P.S 說明書補充：P9

切發音效。



雲國小精靈是個不錯的遊戲，而且非常容易上手，只可惜每個關卡有時間限制，同時鑰匙不能留至下關使用。筆者無意間發現一個技巧，能將時間暫停提供各位

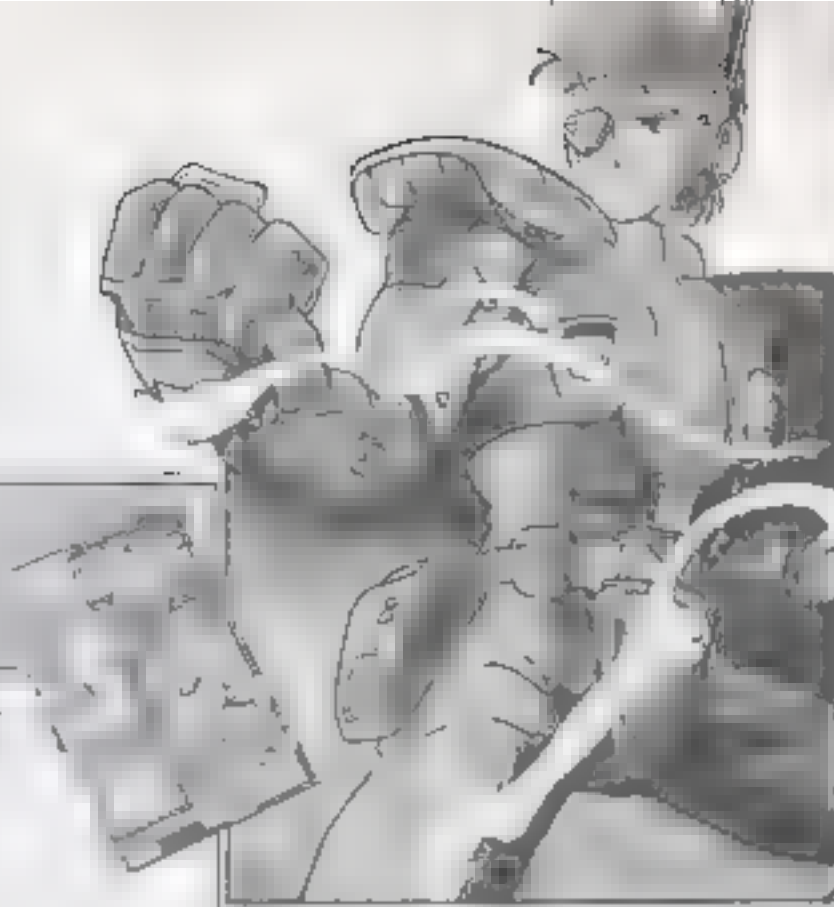
參考。在每個關卡開始先按下暫停鍵 P，後再按下音效鍵 S，然後便開始遊戲即可，但如關卡失敗，時間就會開始計算，可依上述步驟再做一次，樣子沒。

陳建宏

## 凍結時間

## 雲國小精靈

# 修改篇 (下)



## 一、各人資料、續

00 00

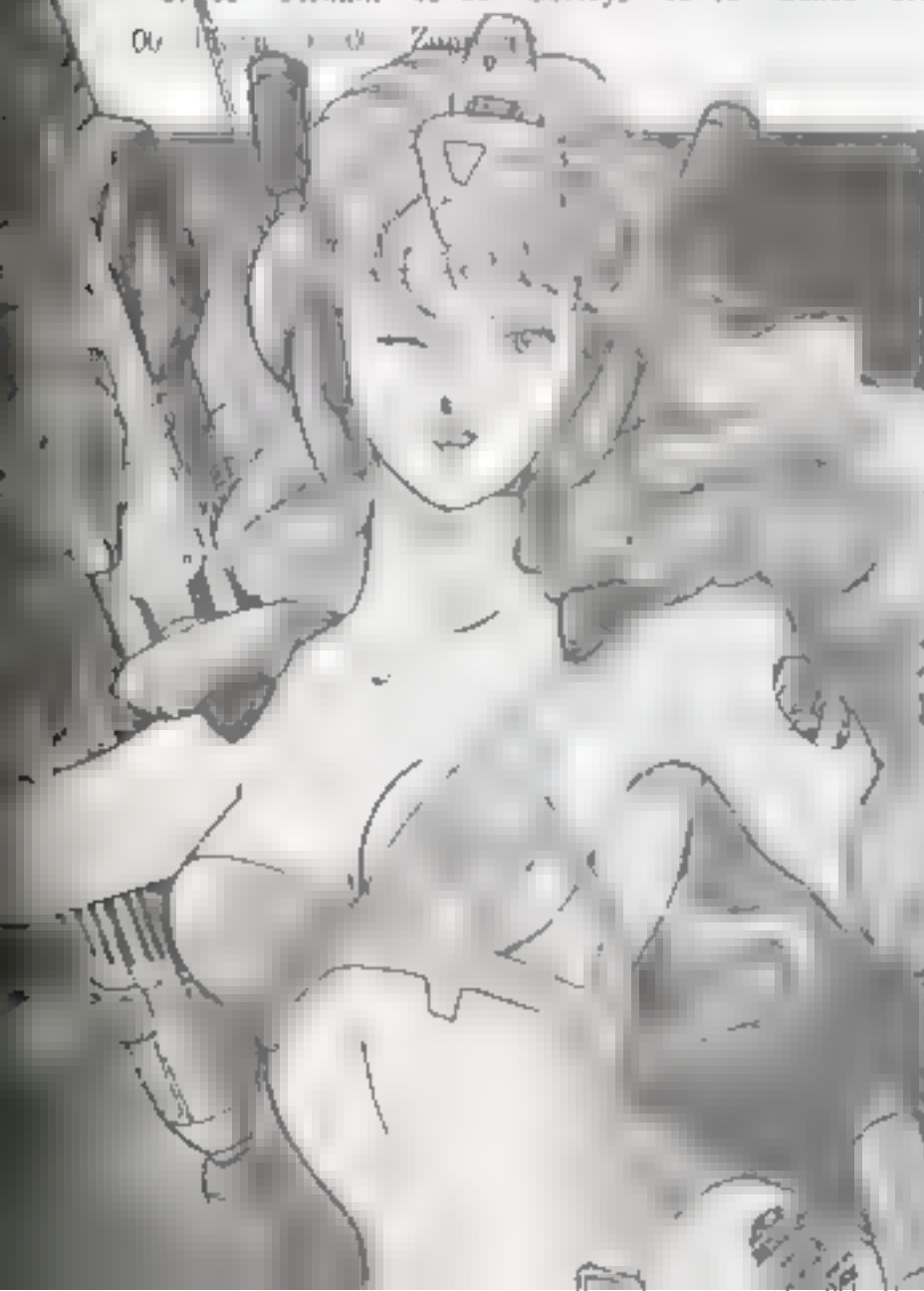
項目	說明	修改說明
01 00	表 Trogen 3	
02 00	表 RAMZES 6	
03 00	表 SHEEK 9 (敵防禦力)	
04 00	表 Trogen 3	
05 00	表 RAMZES 6	
06 00	表 SHEEK 9 (敵防禦力)	
07 00	表 Trogen 3	
08 00	表 RAMZES 6	
09 00	表 SHEEK 9 (敵防禦力)	
0A 00	表 Trogen 3	
0B 00	表 RAMZES 6	
0C 00	表 SHEEK 9 (敵防禦力)	
0D 00	表 Trogen 3	
0E 00	表 RAMZES 6	
0F 00	表 SHEEK 9 (敵防禦力)	

## ／德人波

## 一、全隊資料

Set for 1

項目	說明	修改說明
Trubo Gun	0	改成 01 00 01 00 才算設定成功
Psy. Gun	1	改成 01 00 01 00
Camera	2	改成 01 00
Knives	3	
M. Gun	4	
Flask	5	改成 01 00
Knives	6	1 9 改為 Knives 之裝備。01 00 表 10, 擁有。02 00 表在修理中修復完畢, 12, 遺失或損壞。13, 可會出現其他值。
Flask	7	14 均可改為 01 00
Psy. Gun	8	
Flask	9	
Psy. Gun	10	
Flask	11	
Knives	12	
Tatami	13	
Adak	14	
Flask	15	
Flask	16	
Flask	17	
Flask	18	
Flask	19	
Flask	20	
Flask	21	
Flask	22	
Flask	23	
Flask	24	
Flask	25	
Flask	26	
Flask	27	
Flask	28	
Flask	29	
Flask	30	
Flask	31	
Flask	32	
Flask	33	
Flask	34	
Flask	35	
Flask	36	
Flask	37	
Flask	38	
Flask	39	
Flask	40	
Flask	41	
Flask	42	
Flask	43	
Flask	44	
Flask	45	
Flask	46	
Flask	47	
Flask	48	
Flask	49	
Flask	50	
Flask	51	
Flask	52	
Flask	53	
Flask	54	
Flask	55	
Flask	56	
Flask	57	
Flask	58	
Flask	59	
Flask	60	
Flask	61	
Flask	62	
Flask	63	
Flask	64	
Flask	65	
Flask	66	
Flask	67	
Flask	68	
Flask	69	
Flask	70	
Flask	71	
Flask	72	
Flask	73	
Flask	74	
Flask	75	
Flask	76	
Flask	77	
Flask	78	
Flask	79	
Flask	80	
Flask	81	
Flask	82	
Flask	83	
Flask	84	
Flask	85	
Flask	86	
Flask	87	
Flask	88	
Flask	89	
Flask	90	
Flask	91	
Flask	92	
Flask	93	
Flask	94	
Flask	95	
Flask	96	
Flask	97	
Flask	98	
Flask	99	
Flask	100	







# 極光勇士——修改篇

Storm Walker

[illegible]

tor 1，位址366，而雷射  
槍子彈的位址在 Sector 1  
，位址368，要多少，隨  
你高興。

好了！有了以上的修  
改資料後，你一定能順利  
的遍覽群星風光了！

代碼	物 品
02	MT-01
03	MT-02
04	MT-03
05	MT-04
06	MT-05
07	MT-06
08	MT-07
09	CI-01
0A	MT-08
0B	MT-09
0C	氫氣筒
0D	CI-02
0E	CI-03
0F	CI-04
10	手榴彈
11	CI-05
12	CI-06
13	CI-07
14	CI-08
15	CI-09
16	CI-10
17	CI-11
18	藥水
1A	麻痺槍
1B	雷射劍
1C	太空裝
1D	魔法書
1E	ROM CFP-099
1F	雷射槍
20	CM-01
21	麻痺槍彈匣
22	雷射槍彈匣
23	防禦
24	XMT-03 Bk
25	CM-02
26	CM-03
27	CM-04
28	CM-05
29	CM-06
2A	CM-07
2B	CM-08
2C	CM-09
2D	CM-10
2E	自走地雷

P.VAR	Relative sector 0000001, Clust 00355, (圖2)															
0000100001	0A	04	05	05	04	07	02	06	04	03	0A	03	05	0B	0A	08
0015101101	07	02	02	03	04	05	06	0A	08	0A	04	05	05	04	07	02
0032100201	06	04	03	0A	03	05	08	0A	08	0A	02	1	00	00	00	00
0048100301	00	04	00	00	00	00	00	1	00	00	00	1	00	00	00	00
0064100401	00	04	00	00	00	00	00	1	00	00	00	1	00	00	00	00
0080100501	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1	00	00	00	00
0096100601	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0112100701	00	00	00	00	00	00	00	0	00	00	00	1	00	00	00	00
0128100801	00	00	00	00	00	00	00	1E	00	14	00	13	00	0F	00	16
0144100901	00	11	00	13	00	17	00	1	09	0E	0E	1	14	15	15	1
0160100A01	1F	16	16	09	09	0E	0E	14	14	09	1	1D	14	14	1	1
0176100B01	13	11	11	16	16	09	09	1	0D	14	1	1	7	11	13	14
0192100C01	03	14	14	13	13	16	16	1	09	14	1	14	16	19	09	1
0208100D01	12	00	09	14	14	12	12	14	14	1	1	12	12	17	17	12
0224100E01	00	03	00	04	00	05	00	06	00	07	00	08	0A	00	0A	08
0240100F01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

P.VAR	Relative sector 0000001, Clust 00355, (圖3)															
101001	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
101101	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1208101201	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	12	00	00	00	00	00
1304101301	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0320101401	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1316101501	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1332101601	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1368101701	00	00	00	00	00	05	0C	0	2E	00	1	00	00	00	00	00
1384101801	03	0C	3A	0F	D1	00	5E	00	00	01	00	00	00	00	00	00
0400101901	87	00	4C	00	40	00	52	00	89	0C	44	00	80	00	3B	00
0416101A01	A3	00	2F	00	00	00	00	00	D5	1C	00	1	D7	1C	D8	1C
0432101B01	D9	1	0A	1C	0B	1C	0C	1	FF	FF	FE	1	DF	1C	E0	1
1480101C01	E1	1C	E2	1C	E3	1C	E4	1	E5	1C	FE	1	E7	1C	E8	1
0464101D01	E9	1C	FF	FF	EA	1C	EC	1	FF	FF	FE	1	EF	1C	F0	1C
0480101E01	F1	1C	1	1C	F3	1C	F4	1	F5	1C	FE	1	0F	1D	F8	1
0496101F01	F9	1C	FA	1C	FB	1C	FC	1	FD	1C	FE	1C	FF	1C	00	1D

P.VAR	Relative sector 0000000, Clust 00355, (圖4)															
0256101001	0A	00	08	00	08	00	08	00	08	00	00	00	00	00	00	00
0272101101	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0288101201	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0304101301	1A	1A	1A	1A	1A	00	00	00	00	00	07	07	00	07	07	07
0320101401	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0336101501	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0352101601	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0368101701	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0384101801	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0400101901	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0416101A01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0432101B01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0448101C01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0464101D01	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00
0480101E01	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00
0496101F01	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00	64	00



／許玉政



# 魔界歷險

## 快速增錢術

方法很簡單，在每次的冒險結束後回到旅行客旅館即最初出發的地方，開始分配魔險所「物品」，這時將要賣的物品指向隊員的裝

備，將於武器裝備店中買的那些裝備賣掉，這時可發現自或魔險所買來的裝備，可賣到數百、甚至上千元，而且在魔險中所得的物品先分配給隊員後再出售，則價格又便宜許多，大概半角有點石或金的價值。

## 快速升

# 燃燒的野球 II

## 攻略小技巧

開始玩燃燒的野球 II 時，覺得它是一個不錯的遊戲。在在學球時隊員功力深厚，否則沒幾球就被他打出去了。筆者發現了兩種球路，但它有多種投法。一種是「快速」，另一種也是魔球（打者不接球）。

一開始在經理畫面時，先從 View（選擇視野）處選擇 Pitcher View（投手視野），或是選擇 Pitcher Batter（投／打視野），

然後進入比賽。開始投球時，球路任選（筆者建議 Fastball 快速球和 Sinker 下球）。在投手選擇「快速球」不放再按 ENTER 鍵即可，同樣方法還有按「下球」不放再按 ENTER 鍵即可，還有先按「下球」再按「快速球」不放再按 ENTER 鍵即可，還有先按「快速球」再按「下球」不放再按 ENTER 鍵即可。

以下即可，球路任選，先按「下球」不放再按「快速球」不放，再按 ENTER 鍵，還有先按「快速球」再按「下球」不放，再按 ENTER 鍵，然後放開即可。

在守備時，不妨用「Set Custom」將內野守備縮小，以及將中間手（CF）的守備位置往左外野移動，守備時可更放心。

／CARLOS

# 徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提案相贊----

◎遊戲攻略 軟體世界遊戲之攻略（限貴族版150號，珍藏版15號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版150號，珍藏版15號以後）

1. 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

2. 遊戲資料剖析。

3. 攻略小秘技。

◎P C地帶：關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩GAME感受）。

◎冒險補習班：為RPG初級玩家補習。

◎高手過招 高手們的經驗交流天地。

◎紙上談兵：各類中平遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與探討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於PC GAME的趣味產產（註明真實姓名）。

◎草山論GAME：關於RPG的笑話或笑畫（註明真實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦打字為佳，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請

用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿

1. 請附磁片，以便檢驗。

2. 須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎圖表稿

1. 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加標。

2. 線條力求簡明、清晰。

3. 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格

1. 橫式 寬9公分。

2. 直式 寬7公分。

3. 圖上文字請用針筆書寫，並加標。

本刊對採用的稿件有修改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

作品發表後，版權歸本刊所有。

為免郵寄失誤，請自行影印留底。

稿費 每月，5元起，程式、圖表另計。

地址請寄：高雄市中郵政28之34號信箱。

◎徵求下列遊戲攻略

樹林莎指環攻略心得

第 1 期 月號

——截稿日期 79年11月25日

◎七嘴八舌—遊戲大家談（500—900字）

1. 1990世界杯足球賽

2. 驗譜方塊—俄羅斯一代



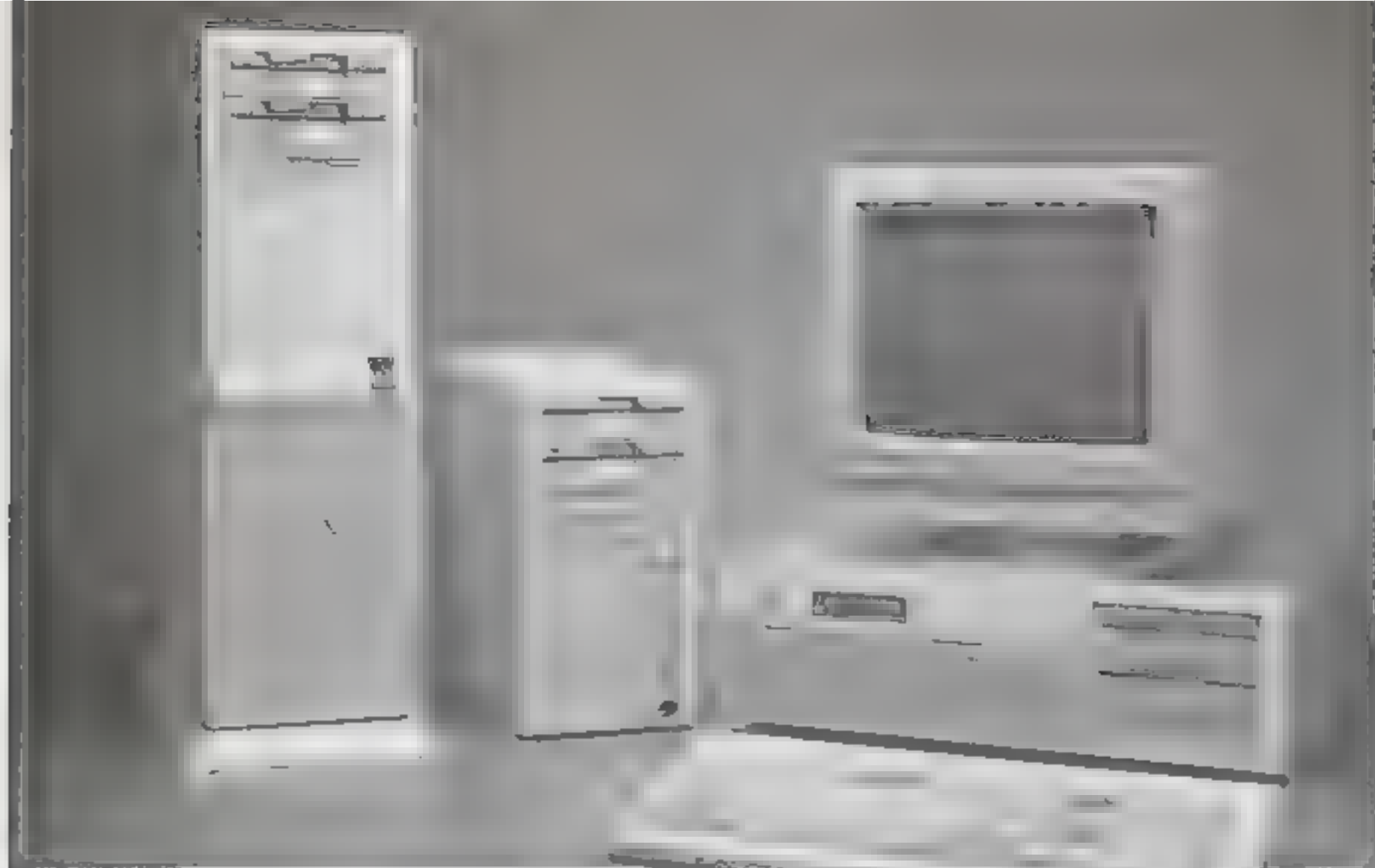
## 啓事：

本刊第19期（十月號）「話說BBS（一）」

乃取材自Fido的文件資料，原作者為

Honlin Lue，謹此聲明。





# DSD

## (Disk Status Display)

各位讀者們好！又和大家見面了，筆者此次向大家介紹的這個程式，是用來顯示磁碟機狀態的。用它便可得知你的程式的載入過程是否正確（因為有時程式載入時間太長，可能你會以為當了機），如懂得運用，還可以用之來檢驗電腦病毒呢！（容後再述）而且整個程式也佔不到 1K 的記憶體，還有開啟／關閉顯示的功能。

此程式筆者命名為 Disk Status Display (DSD)，讀者可照附表，用文書處理之類的軟體便可以。檔名請用 DSD.ASM 命名。如用文書處理軟體時，記得在 END START 那句輸入後按 [ENTER]，否則組合器會當沒有 END 而不編譯的。完成後使用 MASM 編譯成 OBJ 檔，再用 LINK 連結成 EXE 檔，最後再用 EXE2BIN 轉換成 COM 檔，這樣便大功告成了。若有任何困難，可請教前輩或參考有關書籍原理。

鑑於筆者想多些朋友加入程式寫作行列，特別將這個程式的原理簡略寫出，讓有志在此道發展的朋友參考。

本程式大可分為兩大部份，第一部份是程式設定部份，用以設定中斷 13 hex (磁碟 I/O) 和中斷 9 hex (鍵盤中斷) 的中斷向量。它還做一些雜務，如使用 INT 27H 使得程式常駐在記憶體中。

第二部份是整個程序最重要的部份，分為兩部份，

一為新的中斷 9 hex，它是用來檢查 [Alt] 鍵是否按下，當按下時，便將中斷向量改為中斷 13 hex，它負責顯示資料和進行磁碟存取的工作。由於前者較簡單，故在此略去不述。

每當 DOS 或程式要存取磁碟資料時，絕大多數會呼叫 BIOS 的 INT 13h (一般的 Copy program 例外)，它必定要將一定的數據放在暫存器，AH 放的數據是操作狀態，即讀、寫等，CH 是軌數，CL 是起始磁面數，DH 是磁頭，DL 是磁碟機號碼。這程式便照著以上的資料，用特別程序將之顯示出來，其中 dec-asv 程式，是用來將數字轉換成相對的 ASCII，例如數值 1，程式便將 1 轉換成字元 1，並將之顯示在螢幕，使用：

只要在 DOS 下執行 DSD.COM 後，當你進行磁碟機操作時，便可看到顯示的資料有所變化。按住 [Alt] 再按 [↵]，便可開啟或關閉顯示功能。若它對遊戲畫面，只要同時按 [Alt] + [↵]，若無反應，便請離開遊戲畫面，再重新載入遊戲。

筆者在此處也可以檢查病毒，是這樣的，有些病毒會在用戶在進行磁碟讀取時，順便將病毒寫入，此時 INT 明碼是 Read，卻突然變 Write，如果這樣的話，便要小心檢查了。又或者，資料在存檔時，磁軌數在逐一增加，突然卻走到極遠的位置（如 27h，28h，29h，但由 0 跳往的除外）進行 Format 或 Write，這樣又







(Quack Clock)

# Quack Clock

/SAM 傅冠彰

軟體世界雜誌第八期裡月子金主發表的 SCRAZY 造福了不少 PC 上 MG 卡玩家。但由於此軟體直改成 3 倍，速度仍太慢了一些，沒有享受到彩色效果反而造成比 VGA 還慢的速度，未免太不公平了吧？但是 CPU 一次要處理近 12kb 的畫面資料，速度實在有限，使用 386AT 的玩家，還可以把 CX 值減半，把 movsw 改成 movsd (double word) (註 1)，使執行速度加快，但是使用 XT 或 286AT 的玩家可沒這麼好運，只有從系統時脈下手了。但是使用了這個程式可是會有一點副作用的……沒錯，手上的表還不到 1 秒，電腦計時卻已經 3 秒了，不過我！這！時！候！才！知！道！吧！

```
STK SEGMENT STACK
    DW 100 DUP(0)
STK ENDS
CODE SEGMENT
    ASSUME CS:CODE,SS:STK
BEGIN: MOV AL,00110110b
        OUT 43h,AL
        MOV AX,19800
        OUT 40h,AL
        MOV AL,AH
        OUT 40h,AL
        MOV AH,4Ch
        INT 21h
CODE ENDS
END BEGIN
```

※使用 MASM2.0 或以上編譯，再 LINK 即可使用本程式。

軟體世界雜誌，傅冠彰主編。這一段程式是在做什麼，沒錯，它正是改變（系統時鐘）發

射時鐘的速率，原本每秒 18.2 次的脈衝（即 8h 中斷）

，被改為每秒 60~62 次左右，讓 SCRAZY 和 GAME 之間的速度達到平衡，使螢幕變化更快。對硬體熟練的玩家或許會想到：為何不利用計數晶片通道 1 來改變系統脈衝？原因有二：（1）改變通道 1 的脈衝頻率並不一定會改變 MG 卡的繪圖「點時脈」，到時候難免白忙一場。（2）通道 1 牽涉到 DMA 晶片及 RAM 記憶恢復等「極」易引起崩潰的問題。

如！要！解！決！此！問！題！，還！希！望！高！手！們！多！多！研！究！這！個！問！題！吧！

本！程！序！在！進！入！GAME 之前執行便可（註 2）。但本程式遇到某些會改變系統脈衝的 GAME 可就不管用了！若是利用計中斷掃描繪圖或繪圖的 GAME 描繪的畫面速度亦會增加。

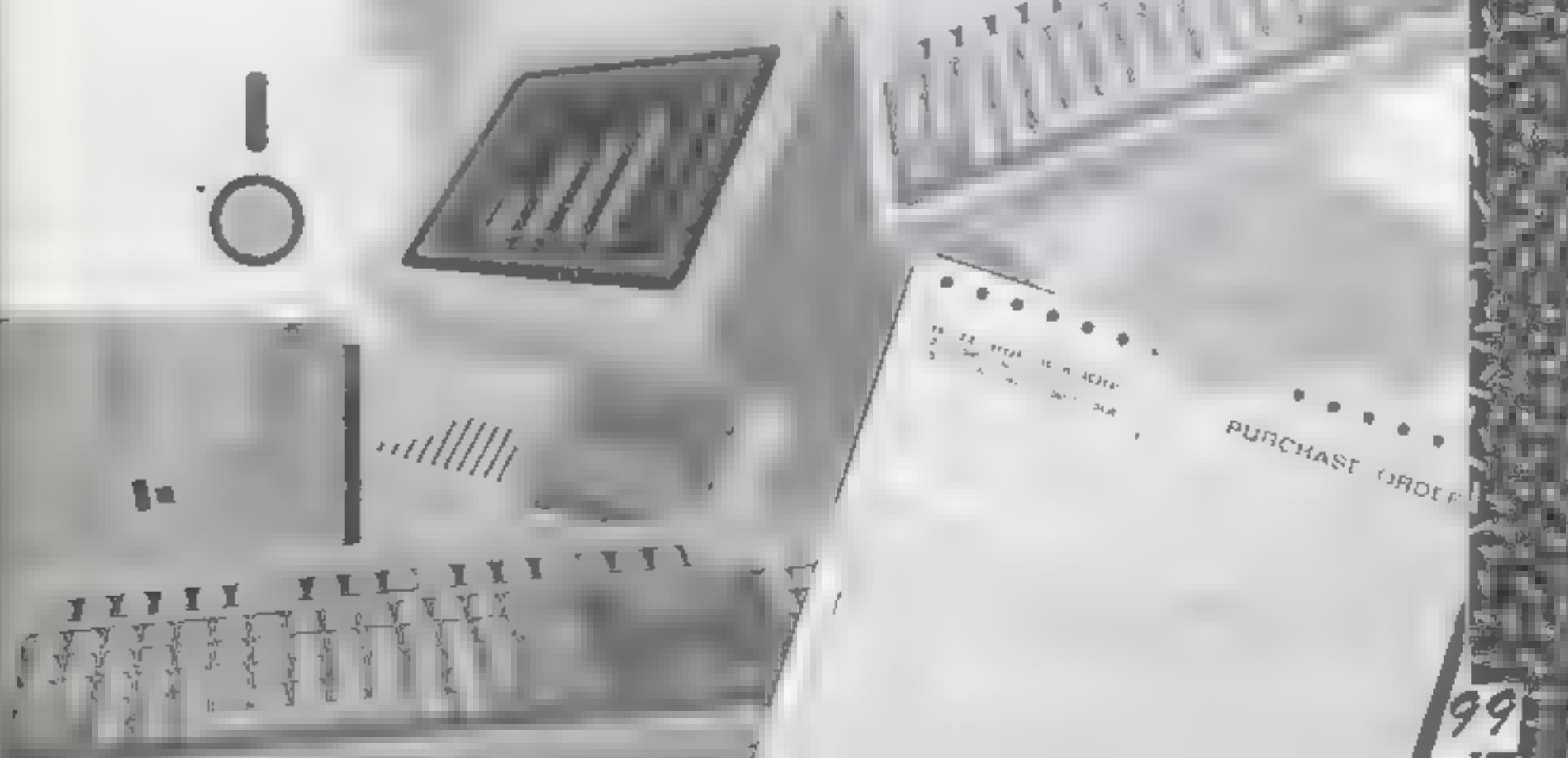
總之，SCRAZY 只適用在較不講求速度的 GAME 上（或講求立體感的 GAME 上）如水晶傳、幻想空間等，在模擬、動作遊戲上可萬萬用不得啊！

註 1 在 386SX 上可不太管用

註 2 count 的比較值本來為 5

，先改成 3，才可改成 2

1 或 2 或 3 或 4 或 5





# 讀者須知



## 一、訂閱辦法

◎方法 到郵局辦理郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝世奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

## 二、訂戶收寄事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取寄。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

## 三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

## 四、郵購軟體世界追蹤

第一、二期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

## 五、詢問問題

以信件方式寄到 高雄市郵政28之34號信箱。

請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

## 六、磁片寄回維修

◎須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。

費，仍之以郵票代替現金。

◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

## 七、郵購遊戲

本雜誌不受到郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。



## 全省銷售排行榜



期次	期次	遊戲名稱	期次	期次
1	1	俄羅斯方塊	11	11
2	2	忍者龍	12	12
3	3	三國志	13	13
4	4	未來戰爭	14	14
5	5	核戰狂人夢	15	15
6	6	獸王記	16	16
7	7	四國志	17	17
8	8	美女撲克 歐洲版	18	18
9	9	臉譜方塊	19	19
10	10	百戰百勝電玩篇	20	20

期次	期次	遊戲名稱	期次	期次
11	11	水果機	21	21
12	12	快樂泡泡龍	22	22
13	13	立體俄羅斯方塊	23	23
14	14	雙截龍	24	24
15	15	波斯王子	25	25
16	16	複製城市 地形維修	26	26
17	17	新傲大帝	27	27
18	18	水果盤	28	28
19	19	行星末日戰記	29	29
20	20	撲克萬花筒	30	30

期次	期次	遊戲名稱	期次	期次
21	21	1990世界杯足球賽	31	31
22	22	銀色七首之謎	32	32
23	23	北與南	33	33
24	24	烏茲達絆境	34	34
25	25	從海底出擊	35	35
26	26	創世紀V	36	36
27	27	上帝也瘋狂	37	37
28	28	蝙蝠俠	38	38
29	29	小人物狂想曲	39	39
40	40	魔域傳說	40	40

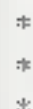






Figure 1

總編輯：陳其南

增刊 2005 年第 2 期

**THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS**

宣贊友字習勝

### 特色投資策略與組合

100



謝永興、曾榮發、謝

其

Figure 1. Schematic diagram of the experimental setup.

**◆ ◆ ◆ ◆ ◆**

總編輯 黃國興

● 雜誌 (雜誌)

102

# 下期預告：

## 小人物狂想曲完全攻略



- ◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
- ◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單									
收 款 人	帳 號		帳號末滿八位數者，帳號前零位請填0。						
	4	0	4	2	3	7	4	0	戶 名
謝 明 奇									
新臺幣： (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字寫足於數末加一整字)									
郵局郵印			寄 款 人		姓 名		住 址		
郵局郵印			姓 名		住 址		電 話		
郵局郵印			姓 名		住 址		電 話		

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

十	元
分	元

局號：  
收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單									
收 款 人	帳 號		帳號末滿八位數者，帳號前零位請填0。						
	4	0	4	2	3	7	4	0	戶 名
謝 明 奇									
新臺幣： (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字寫足於數末加一整字)									
郵局郵印			寄 款 人		姓 名		住 址		
郵局郵印			姓 名		住 址		電 話		
郵局郵印			姓 名		住 址		電 話		

本聯由劃撥中心存查

十	元
分	元

本聯由劃撥中心存查



# 下期預告：

## 惡魔城傳說完全攻略



### 請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通

#### 軟體世界雜誌，訂購單

☐ 訂戶    ☐ 新訂戶    ☐ 續訂戶

訂戶編號：\_\_\_\_\_

本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐ 半年6期360元    ☐ 一年12期720元

自\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月號至\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月號止

信

網

◎本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

此類係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作圖言應以關於該

次劃撥事項為限，否則應請換單另填。



沈睡中甦醒的古代英雄，再次為  
拯救地球活躍於未來世界！

# THE 25th CENTURY BUCK ROGERS

## COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING  
COMPUTER GAME, VOL. 1

承襲AD&D系列風格，  
著名的戰術戰鬥 場面依舊  
會再出現，超現代武器大批  
出籠，超人能力密集成長，  
能力極高是你成功的唯一 希望！  
「Buck Rogers」廿五世紀  
即將到來！



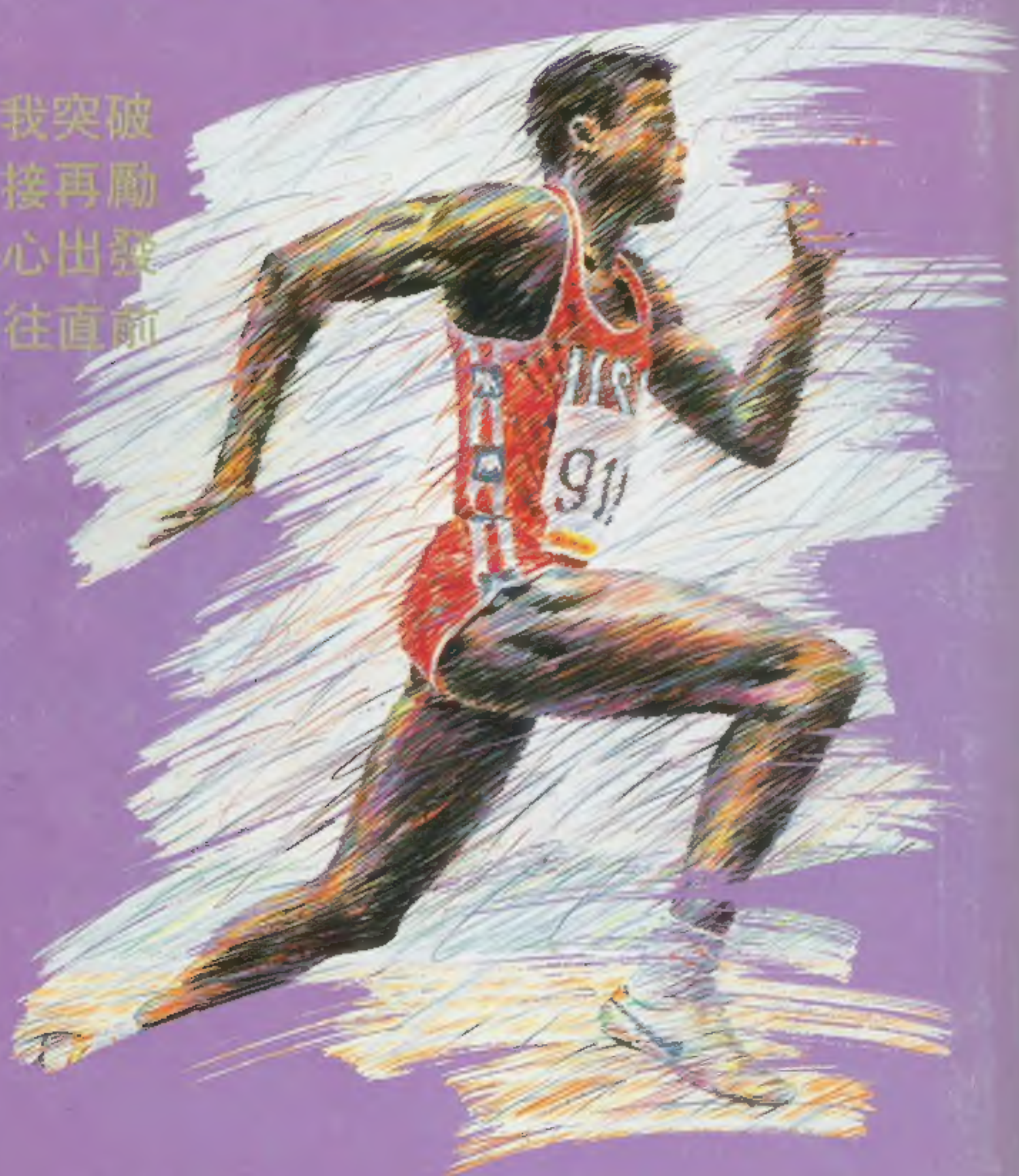


對你我而言，

這是一個嶄新的開始

——軟體世界雜誌邁向另一段新里程

- 自我突破
- 再接再勵
- 從心出發
- 勇往直前



版權所有 翻印必究

軟體世界研究開發中心

SOFT-WORLD RESEARCH CENTRE

亞太地區總經銷

中華民國高雄市郵政78之34號

P.O.Box 28-34, Kaohsiung,

Taiwan, R.O.C.